HORS SERIE
Micro
Informatique
Standards AMSTRAD

CPC

SPECIAL LISTINGS

JEUX

- Boss of Chicago
- Golf

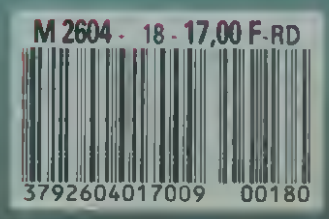
UTILITAIRES

- Traitement de texte
- Music Studio

EDUCATIF

- Pluriels des noms

AVEC VOTRE SCOOTER
BRAVEZ LES OBSTACLES !

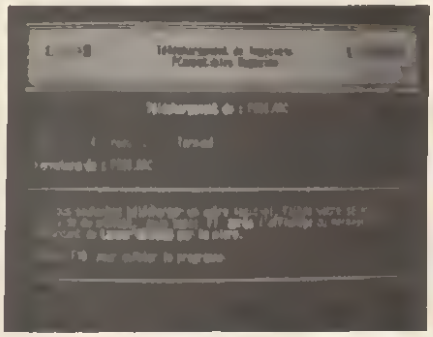


Bimestriel HORS SERIE d'AMSTAR & CPC

TELECHARGEZ
LES MEILLEURS LOGICIELS D'AMSTAR & CPC

36 15 ARCADES

Simple, rapide, efficace :
Téléchargez les listings publiés chaque mois dans AMSTAR & CPC et ceux des numéros hors série de CPC.
Il vous suffit pour cela du logiciel ARCADES, d'un Minitel et d'un câble de liaison standard Minitel-Amstrad que nous pouvons vous fournir.



Sur 3615 Arcades, les meilleurs jeux et utilitaires.

CHAQUE MOIS DES NOUVEAUTES

36 15 MHZ

Radiocommunication, informatique, l'information, plus de 500 petites annonces en permanence, vos questions traitées chaque jour.

DES PROGRAMMES A VOTRE DISPOSITION SUR 3615 ARCADES

(Livraison, délai minimum de 15 jours à réception des commandes).

J E C O M M A N D E

- [illegible] ARCADES Minitel-Modem ☐ 60 FF + 5 F de port
- Le câble de liaison Minitel ☐ 15 FF
- L'ensemble logiciel + câble ☐ 75 FF + 10 F de port

Nom Prénom

Adresse

Code Postal Ville

Ci-joint chèque à l'ordre des Editions SORACOM - La Haie de Pan 35170 BRUZ

CPC
HORS SERIE

La Haie de Pan – 35170 BRUZ
Tél : 99 52 98 11 – Télécopie 99 52 78 57
Serveurs : 3615 ARCADES ET 3615 MHZ
Terminal NMPP E83
Gérant, directeur de publication
Sylvio FAUREZ

REDACTION

Directeur de la Rédaction
Denis BONOMO
Rédactrice en chef
Catherine BAILLY
Rédacteur spécialisé
Olivier SAOLETTI

FABRICATION

Directeur de fabrication
Edmond COUDERT
Maquettiste
Jean-Luc AULNETTE
Rewriter
Isabelle HALBERT

ABONNEMENTS

Abonnements – Secrétariat
Catherine FAUREZ – Tél : 99 52 98 11

PUBLICITE

IZARD Création (Patrick SIONNEAU)
15, rue St-Melaine
35000 RENNES – Tél. : 99 38 95.33

GESTION RESEAU

SORACOM S FAUREZ
Tél 99 52.78 57 Terminal E83

Les articles et programmes que nous publions dans ce numéro bénéficient, pour une grande part, du droit d'auteur. De ce fait, ils ne peuvent être limités, contrefaits, copiés par quelque procédé que ce soit, même partiellement sans l'autorisation écrite de la Société SORACOM et de l'auteur concerné. Les opinions exprimées n'engagent que la responsabilité de leurs auteurs. Les différents montages présentés ne peuvent être réalisés que dans un but privé ou scientifique mais non commercial. Ces réserves s'appliquent également aux logiciels publiés dans la revue.

HORS SERIE CPC est édité par les Editions SORACOM, éditrice de AMSTAR & CPC, PCompatibles Magazine, ASTROLOGIE Pratique, MEGAHERTZ Magazine. RCS Rennes B319 816 302

AMSTRAD est une marque déposée
AMSTAR-CPC est une revue mensuelle totalement indépendante d'AMSTRAD GB et d'AMSTRAD FRANCE.

• Groupe de Presse FAUREZ-MELLET
S M I 322 946 660 53100 MAYENNE

EDITO

Vous êtes plusieurs milliers à rester fidèles à votre Amstrad, plusieurs milliers à vouloir l'alimenter. Surprenant, non ?

Vos lettres sont là pour nous le rappeler : "*Ne nous abandonnez pas !*".

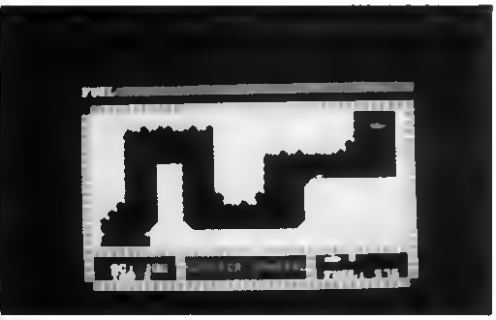
Loin de nous cette idée. Pour répondre aux besoins de nos lecteurs, spéciolistes du clavier, nous avons décidé dans les mois à venir de vous fournir de quoi nourrir votre machine préférée.

Alors à vos claviers !

S. FAUREZ
Directeur de publication.

SOMMAIRE

4 SCOOTER SPATIAL
9 THE WAY OF SUCCESS
15 BOSS OF CHICAGO
20 MUSTUDIO
25 GOLF
30 TRAITEXT



Valable pour
☒ CPC 464
☒ CPC 664
☒ CPC 6128

SCOOTER SPATIAL

Frédéric JULIEN

Vous avez un scooter et vous devez descendre dans des galeries sans toucher les murs et en faisant attention au monstre qui tire pour vous empêcher de passer.

Pour changer de tableau, vous devez vous poser doucement sur le téléportateur rouge. Le jeu comporte 7 tableaux et vous possédez 8 vies. Pour le déplacement du scooter vous avez les commandes : montée, droite, gauche, la descente se fait par l'attraction, il suffit de vous laisser tomber.

Voici les lignes à modifier pour voir tous les tableaux :

• Ligne 780 : Changer then 1080 par 790 ce qui vous permet de tous les traverser et pour voir le tableau suivant, posez-vous sur le téléportateur rouge.
• Ligne 1090 : changer vie = vie - 1
par vie = vie - 0

Comme vous le savez, ceci vous donnera des vies infinies. Les variables sont les suivantes :

IN = inertie
PE = vitesse de chute du scooter
X5 = déplacement scooter droite gauche
Y5 = montée et droite du scooter
X1 = affichage du scooter
Y1 = affichage du scooter
X4 = choix dans le menu
J1 = montée
J2 = direction gauche
J3 = direction droite
tabl = numéro du tableau
score = score
vie = nombre de vies

Pour les 464, il faut supprimer la ligne 160 ainsi que toutes les instructions FILL contenues dans le listing.

```
1 '******************************** >FA
****
2 '*          REDIFINITION          >FB
  *
3 '******************************** >FC
****
5 BORDER 0:INK 0,0:CLS              >QP
10 SYMBOL AFTER 47:SYMBOL 250,30,70 >KE
,40,100,70,30:SYMBOL 127,239,239,23
9,0,254,254,254,0:SYMBOL 224,119,11
9,149,137,136,77,66,64:SYMBOL 225,2
36,236,236,0,254,138,77,66:SYMBOL 2
26,204,138,77,66,1
20 SYMBOL 244,48,44,124,174,7,175,1 >DT
27,30:SYMBOL 240,1,3,63,255,255,63:
SYMBOL 242,0,0,0,254,252,254,0:SYMB
OL 239,0,0,0,0,127,63,127,0:SYMBOL
248,0,128,192,252,255,255,252,0
30 SYMBOL 48,&X1111110,&X1000010,&X >CB
1000010,&X1000010,&X1000010,&X10000
10,&X1111110,&X0:SYMBOL 49,&X1100,&
X1100,&X1100,&X1100,&X1100,&X1100,&
X1100,&X0:SYMBOL 50,&X1111100,&X100
,&X100,&X1111100,&X1000000,&X100000
0,&X1111100,&X0
40 SYMBOL 51,&X1111100,&X100,&X100, >EE
&X111100,&X100,&X100,&X1111100,&X0:
SYMBOL 52,&X1000100,&X1000100,&X100
0100,&X1111100,&X100,&X100,&X100,&X
0:SYMBOL 53,&X1111100,&X1000000,&X1
000000,&X1111100,&X100,&X100,&X1111
100,&X0
50 SYMBOL 54,&X1111100,&X1000000,&X >FE
1000000,&X1111100,&X1000100,&X10001
00,&X1111100,&X0:SYMBOL 55,&X111110
0,&X100,&X100,&X100,&X100,&X100,&X1
00:SYMBOL 56,&X1111100,&X1000100,&X
1000100,&X1111100,&X1000100,&X10001
00,&X1111100,&X0
60 SYMBOL 57,&X1111100,&X1000100,&X >PJ
1000100,&X1111100,&X100,&X100,&X111
1100,&X0:SYMBOL 140,&X10011000,&X11
010010,&X1111111,&X11101,&X111000,&
X1101100,&X11000110,&X10
70 RUN"jeu                          >GJ
```

```
10 '******************************** >LA
****
20 '*      FREDERIC JULIEN           >LB
  *
30 '*                                >LC
  *
40 '*        PRESENTE                >LD
  *
50 '*                                >LE
  *
60 '*      SCOOTER SPACIAL           >LF
  *
70 '*            1989                >LG
  *
80 '******************************** >LH
****
90 in=0::pe=0:n=0:xs=0:ys=0:t=0:x1= >LY
0:y1=0:gel=0:J2=8:J3=1:xb=38:yb=10:
etoile=1
100 '******************************** >RB
***
110 '*          MENU                 >RC
  *
120 '******************************** >RD
***
130 tabl=1:in=1:pe=1:n=0:xs=0:ys=0: >PV
t=0:x1=0:y1=0:gel=0:v$=CHR$(239)+CH
R$(248):MODE 1:BORDER 0:INK 0,0:INK
 1,0:INK 2,0:INK 3,0:X4=11:GOSUB 37
0
140 VIE=8:TA=1:SCORE=0:PLOT 96,84,3 >VR
:DRAW 96,332:DRAW 116,352:DRAW 524,
352:DRAW 544,332:DRAW 544,64:DRAW 5
24,64:DRAW 116,64:DRAW 96,84
150 PLOT 130,110:DRAW 130,312:DRAW  >MK
510,312:DRAW 510,110:DRAW 130,110
160 ORIGIN 100,100:FILL 1           >TG
170 GOSUB 1370                      >QA
180 PEN 1:LOCATE 14,8:PRINT"SCOOTER >PE
 SPACIAL"
190 PEN 3:LOCATE 14,9:PRINT STRING$ >LY
(15,154)
200 PEN 1:LOCATE 12,11:PRINT"- ";: >YC
PEN 2:PRINT"JOUER"
210 PEN 1:LOCATE 12,13:PRINT"- ";: >GY
```

```
PEN 2:PRINT"INSTRUCTION"
220 PEN 1:LOCATE 12,15:PRINT")- ";: >QI
PEN 2:PRINT"CHOIX CLAVIER/JOY"
240 PEN 1:LOCATE 11,X4:PRINT CHR$(2 >FQ
27)
245 INK 1,6:INK 2,26:INK 3,2:OUT 48 >TQ
128,1:OUT 48384,1:FOR h=0 TO 40 STE
P 2:OUT 48384,h:FOR b=1 TO 60:NEXT
b,h
250 IF INKEY(0)=0 AND X4>12 THEN PR >QI
OD=-2:GOTO 290
255 IF INKEY(72)=0 AND X4>12 THEN P >RE
ROD=-2:GOTO 290
260 IF INKEY(2)=0 AND X4<15 THEN PR >QA
OD=2:GOTO 290
265 IF INKEY(73)=0 AND X4<15 THEN P >RF
ROD=2:GOTO 290
270 IF INKEY(47)=0 OR INKEY(76)=0 T >HF
HEN 320
280 GOTO 250                        >ZD
290 LOCATE 11,X4:PRINT" ":X4=X4+PRO >XL
D:PEN 1:LOCATE 11,X4:PRINT CHR$(227
)
300 FOR I=1 TO 50:NEXT              >QT
310 IF INKEY$<>"" THEN 310 ELSE 250 >AM

320 IF X4=11 THEN ORIGIN 0,0:GOTO 4 >DP
20
330 IF X4=13 THEN GOSUB 2050        >VX
340 IF X4=15 THEN GOTO 1230         >UB
360 GOTO 250                        >ZC
370 PAPER 2:PEN 3:FOR A=1 TO 40:LOC >JW
ATE A,1:PRINT CHR$(233):NEXT
380 FOR A=1 TO 40:LOCATE A,24:PRINT >UH
 CHR$(233):NEXT
390 FOR A=1 TO 23:LOCATE 1,A:PRINT  >TH
CHR$(233):NEXT
400 FOR A=1 TO 23:LOCATE 40,A:PRINT >CQ
 CHR$(233):NEXT:PAPER 0
410 RETURN                          >ZA
420 '****************************** >RG
****
430 '*            DESSIN TABLEAUX   >RH
   *
440 '****************************** >RJ
****
450 nr=INT(RND*12)+6:FOR b=40 TO 0  >QT
STEP -2:OUT 48128,1:OUT 48384,h:FOR
 b=1 TO 60:NEXT b,h
455 MODE 1:IF tabl=7 THEN FOR etoil >JK
e=1 TO 100:x=INT(RND*640):y=INT(RND
*300):PLOT x,y,INT(RND*1)+1:y=350:x
=400:WINDOW#2,2,24,5,20:PAPER#2,0:P
EN#2,0:CLS#2:NEXT
460 IF TABL>11 THEN TABL=1          >UM
470 IF TABL=1 THEN INK 2,9:INK 0,0: >AA
d=20:e=350:i=580:j=175:k=404:x1=0:y
1=0:p=580:RESTORE 830
480 IF TABL=2 THEN INK 2,26:e=350:d >BW
=550:xb=37:i=580:j=220:k=340:yb=12:
x1=0:y1=0:p=580:v$=CHR$(240)+CHR$(2
42):RESTORE 870
490  IF TABL=3 THEN INK 2,15:e=350: >BH
d=50:xb=38:i=580:j=270:k=282:p=580:
x1=0:y1=0:v$=CHR$(239)+CHR$(240):RE
STORE 1020
500 IF TABL=4 THEN INK 2,10:e=350:d >DQ
=550:xb=37:i=420:j=160:k=164:yb=12:
x1=0:y1=0:p=420:v$=CHR$(240)+CHR$(2
42):RESTORE 1680
510  IF TABL=5 THEN INK 2,1:e=350:d >CN
=550:xb=37:i=470:j=160:k=150:yb=12:
x1=0:y1=0:p=470:v$=CHR$(240)+CHR$(2
42):RESTORE 1800
520 IF TABL=6 THEN INK 2,14:e=350:d >BR
=20:xb=37:i=520:j=145:k=264:yb=12:x
1=0:y1=0:p=520:v$=CHR$(239)+CHR$(24
0):RESTORE 1900
530 IF TABL=7 THEN INK 2,17:e=350:d >BZ
=40:xb=37:i=300:j=145:k=156:yb=12:x
1=0:y1=0:p=300:v$=CHR$(239)+CHR$(24
0):RESTORE 1980
540 IF TABL=8 THEN 1400             >QP
575 IF tabl=1 THEN FOR etoile=1 TO  >OH
100:x=INT(RND*640):y=INT(RND*300):P
LOT x,y,INT(RND*1)+1:y=350:x=10:NEX
T
577 LOCATE 1,25:PRINT STRING$(40,12 >PG
0):LOCATE 1,24:PRINT STRING$(40,128
):LOCATE 1,23:PRINT STRING$(40,128)
:LOCATE 1,22:PRINT STRING$(40,128)
580 READ A,B,PN,L,C:IF A=-1 THEN 59 >BU
0 ELSE LOCATE B,A:PEN pN:PRINT STRI
NG$(L,C):GOTO 580
590 ORIGIN 0,0:PEN 2:LOCATE 4,23:PR >PU
INT"SC:";Score:LOCATE 4,24:PRINT"TA
R";TA:LOCATE 30,22:PRINT CHR$(239)+
CHR$(240);VIE:LOCATE 30,24:F=576:PR
INT"FUEL:":LOCATE 35,24:PRINT F
600 PAPER 2:PEN 3:FOR m=1 TO 40:LOC >OI
ATE m,A:PRINT CHR$(233):NEXT:FOR m=
1 TO 40:LOCATE m,21:PRINT CHR$(233)
:NEXT
605  FOR m=4 TO 24:LOCATE 1,m:PRINT >MW
 CHR$(233):NEXT:FOR m=4 TO 24:LOCAT
E 40,m:PRINT CHR$(233):NEXT:FOR m=2
 TO 39:LOCATE m,25:PRINT CHR$(233):
NEXT:LOCATE 12,22:PRINT CHR$(233):L
OCATE 12,23:PRINT CHR$(233):LOCATE
12,24:PRINT CHR$(233)
606 LOCATE 28,22:PRINT CHR$(233):LO >FF
CATE 28,23:PRINT CHR$(233):LOCATE 2
0,24:PRINT CHR$(233):PAPER 0:PEN 1:
LOCATE 13,22:PRINT STRING$(15,143):
LOCATE 13,23:PRINT STRING$(15,143):
LOCATE 13,24:PRINT STRING$(15,143):
LOCATE 13,23:PAPER 1:PEN 3
607 PRINT"SCOOTER SPACIAL":PAPER 0: >GH
OUT 48128,1:OUT 48384,1:FOR h=0 TO
40 STEP 2:OUT 48384,h:FOR b=1 TO 60
:NEXT b,h
610 '****************************** >RH
****
620 '*        BOUCLE PRINCIPALE     >RJ
   *
630 '****************************** >RK
****
640 PEN 2:TAGOFF:LOCATE 1,2:PRINT"F >ZE
UEL:":PEN 2:PEN 3:LOCATE 5,2:PRINT
STRING$(36,143):x=d:y=e:xb=i:yb=j
650 PRINT CHR$(23)CHR$(1);:TAG      >TI
660 PLOT -2,-2,3:IF f<=0 THEN GOSUB >PI
 860:GOTO 720
670 IF gel=0 THEN l=l+1:IF l=5 THEN >QV
 t=0:GOSUB 860
680 IF INKEY(44)=0 THEN GOSUB 1760  >AQ
690 IF INKEY(j3)=0 THEN SOUND 130,0 >JD
,0,0,1,,20:gel=0:GOSUB 830:IF xs<0
THEN xs=xs+2
695 MOVE xb,yb:PRINT CHR$(154)+CHR$ >JE
(154);
696 IF xb=p THEN xb=xb+16:MOVE xb,y >EN
b:PRINT CHR$(154);:xb=p
697 xb=xb-16                        >GH
700 IF INKEY(j2)=0 THEN SOUND 128,0 >KK
,0,0,1,,20:gel=0:GOSUB 830:IF xs>-8
 THEN xs=xs-2
710 IF INKEY(j1)=0 THEN SOUND 132,0 >KE
,0,0,1,,30:gel=0:GOSUB 830:IF ys>-6
 THEN ys=ys-1
715  IF k=xb THEN xb=xb+16:MOVE xb, >FF
yb:PRINT CHR$(154);:xb=i
720 x=x+xs:y=y-ys                   >NT
730 IF y>350 OR y<34 THEN ys=0      >MG
740 IF x>608 THEN x=608:xs=0        >VV
750 IF x<0 THEN x=0:xs=0            >RD
760 MOVE x1,y1-16:PRINT v$;         >WN
770 MOVE x,y-16:PRINT v$;           >UV
780 IF gel=0 THEN te=TEST(x-2,y-34) >VX
 OR TEST(x+10,y-34) OR TEST(x-2,y-1
6) OR TEST(x+10,y-16) OR TEST(x+34,
y-22) OR TEST(x+34,y-28):IF te>1 TH
EN 1080
790 IF gel=0 THEN IF TEST(x+2,y-32) >NY
=1 AND TEST(x+28,y-32)=1 AND ys<3 T
```

```
HEN isbi=tabi+1:SCore=SCore+100:TA=
TA+1:BORDER 0:GOTO 450
800 x1=x:y1=y:IF f<150 AND ff=0 THE >MV
N GOSUB 820
810 GOTO 660                         >ZH
820 ff=1:EVERY 50,3 GOSUB 850:RETUR >EL
N
830 IF f>0 THEN f=f-2:MOVE f+64,368 >HX
:DRAWR 0,14,3:TAGOFF:LOCATE 35,24:P
RINT F:TAG
840 RETURN                           >ZH
850 RETURN                           >ZJ
860 IF xs>=2 THEN xs=xs-in           >VL
870 IF xs<=-2 THEN xs=xs+in          >VA
880 IF ys<16 THEN ys=ys+pe           >VB
890 RETURN                           >AC
900 '***************************** >RK
****
910 '*        TABLEAUX No 1 2 et 3  >TA
  *
920 '***************************** >TB
****
930 DATA 11,2,2,1,215,12,2,2,1,143, >YX
12,3,2,1,215,12,20,2,1,214,12,21,2,
1,215,12,22,2,1,214,12,23,2,1,215,1
3,2,2,2,143,13,4,2,1,215,13,19,2,1,
214,13,20,2,4,143,13,24,2,1,215
940 DATA 14,2,2,3,143,14,5,2,1,215, >RF
14,8,2,1,214,14,9,2,1,215,14,18,2,1
,214,14,19,2,6,143,14,25,2,1,215,15
,2,2,4,143,15,6,2,1,215,15,7,2,1,21
4,15,8,2,2,143,15,10,2,1,215
950 DATA 15,17,2,1,214,15,18,2,8,14 >UD
3,15,26,2,1,215,16,2,2,8,143,16,11,
2,1,215,16,16,2,1,214,16,17,2,10,14
3,16,27,2,1,215,16,33,2,1,214,17,2,
2,10,143,17,12,2,1,215,17,15,2,1,21
4,17,16,2,12,143,17,28,2,1,215,17,3
2,2,1,214,17,33,2,1,143
960 DATA 18,2,2,11,143,18,13,2,1,21 >DJ
5,18,14,2,1,214,18,15,2,14,143,18,2
8,2,1,215,18,31,2,1,214,18,32,2,2,1
43,18,2,2,32,143,18,34,3,1,246,18,3
5,1,4,143,18,39,3,1,247,20,2,2,32,1
43,15,39,1,1,244,-1,0,0,0,0
970 DATA 5,2,2,32,127,5,39,2,1,127, >VA
8,2,2,4,127,6,6,2,1,212,6,16,2,1,21
3,6,17,2,17,127,6,39,2,1,127,7,2,2,
4,127,7,17,2,17,127,7,39,2,1,127,8,
2,2,4,127,8,17,2,16,127,8,33,2,1,22
6,8,39,2,1,127
980 DATA 9,2,2,4,127,9,17,2,6,127,9 >MD
,23,2,1,212,9,39,2,1,127,10,2,2,4,1
27,10,17,2,6,127,10,38,2,1,127,11,2
,2,4,127,11,10,2,3,127,11,17,2,6,12
7,11,39,2,1,127
990 DATA 12,2,2,4,127,12,10,2,3,127 >W4
,12,17,2,6,127,12,39,2,1,127,13,2,2
,4,127,13,10,2,3,127,13,17,2,6,127,
13,28,2,1,214,13,29,2,11,127,14,2,2
,4,127,14,10,2,3,127,14,17,2,1,226,
14,18,2,4,127,14,22,2,1,226,14,28,2
,12,127
1000 DATA 15,2,2,3,127,15,5,2,1,226 >2D
,15,10,2,3,127,15,28,2,12,127,16,2,
2,2,127,16,4,2,1,226,16,10,2,3,127,
16,28,2,12,127,17,2,2,1,127,17,3,2,
1,226,17,10,2,3,127,17,28,2,12,127,
18,2,2,1,127,18,9,2,1,214,18,10,2,3
,127,18,13,2,1,215,18,28,2,12,127
1010 DATA 19,2,2,1,127,19,3,3,1,246 >LH
,19,4,1,4,143,19,8,3,1,247,19,9,2,3
1,127,20,2,2,1,127,20,8,2,31,127,18
,27,2,1,214,12,38,2,1,214
1015 DATA 15,18,2,1,224,15,19,2,1,2 >LF
25,15,20,2,1,226,15,21,2,1,225,9,23
,2,1,224,9,24,2,1,225,9,25,2,1,226,
9,26,2,1,224,9,27,2,1,226,9,28,2,1,
225,9,29,2,1,224,9,30,2,1,225,9,31,
2,1,224,9,32,2,1,226,9,32,2,1,226,1
2,38,1,1,244
1016 DATA 6,6,2,1,224,6,7,2,1,225,6 >BU
,8,2,1,226,6,9,2,1,224,6,10,2,1,225
,6,10,2,1,226,6,11,2,1,226,6,12,2,1
,225,6,13,2,1,224,6,14,2,1,226,6,15
,2,1,225,6,16,2,1,226,-1,0,0,0,0
1020 DATA 5,2,2,1,127,5,8,2,32,127, >TQ
6,2,2,1,127,6,8,2,12,127,6,20,2,1,2
12,6,39,2,1,213,7,2,2,1,127,7,8,2,1
2,127,8,2,2,1,127,8,8,2,12,127,8,2,
2,1,127,9,8,2,12,127,10,2,2,1,127,1
0,8,2,1,226,10,8,2,11,127,10,25,2,3
,127,10,32,2,3,127,11,2,2,1,127
1030 DATA 11,3,2,1,215,11,15,2,5,12 >AB
7,11,25,2,3,127,11,32,2,3,127,12,2,
2,2,127,12,4,2,1,215,12,15,2,5,127,
12,25,2,3,127,12,32,2,3,127,13,2,2,
3,127,13,5,2,1,215,13,15,2,5,127,13
,25,2,3,127,13,32,2,3,127,14,2,2,8,
127,14,10,2,1,215
1040 DATA 14,15,2,5,127,14,25,2,3,1 >UP
27,14,32,2,3,127,15,2,2,9,127,15,15
,2,1,226,15,16,2,4,127,15,18,2,1,22
6,15,25,2,3,127,15,32,2,3,127,16,2,
2,8,127,16,25,2,3,127,16,32,2,3,127
,17,2,2,8,127,17,25,2,3,127,17,32,2
,3,127
1050 DATA 18,2,2,10,127,18,11,2,1,2 >AE
15,18,24,2,1,214,18,25,2,3,127,18,2
8,2,1,215,18,31,2,1,214,18,32,2,3,1
27,18,35,2,1,215,19,2,2,34,127,18,3
6,3,1,246,19,37,1,2,143,18,38,3,1,2
47,20,2,2,34,127
1055 DATA 6,20,2,1,224,6,21,2,1,225 >2Y
,6,22,2,1,226,6,23,2,1,224,6,24,2,1
,225,6,25,2,1,226,6,26,2,1,225,6,27
,2,1,226,6,28,2,1,224,6,29,2,1,225,
6,30,2,1,226,6,30,2,1,224,6,32,2,1,
225,6,33,2,1,226,6,34,2,1,225,6,35,
2,1,226,6,36,2,1,224,9,39,1,1,244
1056 DATA 6,37,2,1,225,6,38,2,1,224 >DC
,6,39,2,1,226,6,31,2,1,224,11,8,2,1
,225,11,10,2,1,226,11,11,2,1,224,11
,12,2,1,225,11,13,2,1,226,11,13,2,1
,224,11,14,2,1,225,16,16,2,1,224,16
,17,2,1,225,16,18,2,1,226,-1,0,0,0,
0
1060 '***************************** >XK
****
1070 '*            VIE -1            >TA
  *
1080 '***************************** >YB
****
1090 vie=vie-1                       >ZD
1100 '                               >XE
1110 MOVE x,y-16:PRINT CHR$(148)+CH >GF
R$(148);:TAG:INK 0,0:SPEED INK 5,5:
BORDER 0,26:INK 0,0,26:OUT &BC00,2:
OUT &BD49,49:SOUND 4,700,50,9,9,9:F
OR t=1 TO 400:NEXT:OUT &BC00,2:OUT
&BD49,46:BORDER 0:INK 0,0:MOVE x,y-
16:PRINT v$;
1120 MOVE x,y-16:PRINT CHR$(148)+CH >TV
R$(148);:xs=0:ys=0:y=x:x=d:t=0:x1=0
:y1=0:gel=0:TAGOFF:LOCATE 33,22:PRI
NT vie:PEN 2:TAGOFF:LOCATE 1,2:PRIN
T"FUEL:":PEN 2:PEN 3:LOCATE 5,2:f=5
76:PRINT STRING$(36,143):LOCATE 35,
24:PRINT f
1130 IF vie=0 THEN 1150              >QK
1140 GOTO 650                        >FC
1150 '***************************** >XK
****
1160 '*          GAME OVER           >TA
  *
1170 '***************************** >YB
****
1180 LOCATE 1,2:PRINT STRING$(40,12 >QE
8):PEN 0:LOCATE 1,1:PRINT REMAIN(1)
:PEN 3:a$="GAME/OVER":FOR A=1 TO 1
STEP 30:FOR N=1 TO LEN(A$):C=40956+
(ASC(MID$(A$,N,1))-32)*8):D=C:FOR
N=42732 TO 42746 STEP 2:B=PEEK(C)
1190 ON INT(A/3+1) GOSUB 1210:C=C+1 >JJ
:NEXT:LOCATE N+(MD*10),A:PRINT CHR$
```

```
(254)CHR$(8)CHR$(10)CHR$(255):NEXT:
NEXT:
1200 FOR t=1 TO 5000:NEXT:RUN        >IG
1210 POKE M,B:POKE M+1,H:RETURN      >AD
1220 '***************************** >IH
***
1230 '*  CHOIX CLAVIER OU JOYSTICK  >IJ
  *
1240 '***************************** >IK
***
1250 LOCATE 12,11:PRINT STRING$(20, >GQ
128)
1260 LOCATE 12,13:PRINT STRING$(20, >GU
128)
1270 LOCATE 12,15:PRINT STRING$(20, >GI
128)
1280 LOCATE 10,17:PRINT STRING$(22, >GA
128)
1290 LOCATE 10,13:PRINT"JOYSTICK     >RU
 CLAVIER":LOCATE 11,15:PRINT" "
1300 PEN 3:LOCATE 10,16:PRINT"  (1) >NJ
        (2)"
1310 IF INKEY(13)=0 THEN J1=72:J2=7 >GQ
4:J3=75:J4=76:CLS:GOTO 100
1320 IF INKEY(14)=0 THEN J1=0:J2=8: >CB
J3=1:J4=47:CLS:GOTO 100
1330 GOTO 1310                       >LK
1340 LOCATE 10,13:PRINT STRING$(22, >GT
128)
1350 LOCATE 10,16:PRINT STRING$(22, >GI
128)
1360 GOTO 200                        >EH
1370 PEN 3:LOCATE 12,20:PAPER 1:PRI >GY
NT CHR$(70)+CHR$(82)+CHR$(69)+CHR$(
69)+CHR$(69)+CHR$(82)+CHR$(73)+CHR$
(67)+CHR$(46)+CHR$(74)+CHR$(85)+CHR
$(76)+CHR$(73)+CHR$(69)+CHR$(78):PA
PER 0
1380 RETURN                          >FF
1390 '***************************** >YF
**
1400 '*          GAGNE             >IH
 *
1410 '***************************** >XJ
**
1415 PEN 1:MODE 0:LOCATE 10,23:PRIN >ZH
T CHR$(214)+CHR$(215)
1420 PLOT 30,270:DRAW 70,270:DRAW 7 >AM
0,300:DRAW 50,300:DRAW 50,290:DRAW
60,290:DRAW 60,280:DRAW 40,280:DRAW
 40,320:DRAW 70,320:DRAW 70,330:DRA
W 30,330:DRAW 30,270:PLOT 130,270:D
RAW 130,330:DRAW 160,330:DRAW 160,2
70:DRAW 170,270:DRAW 170,290
1430 DRAW 140,290:DRAW 140,270:DRAW >BY
 130,270:PLOT 170,320:DRAW 140,320:
DRAW 140,300:DRAW 170,300:DRAW 170,
320:PLOT 240,300:DRAW 260,300:DRAW
260,270:DRAW 220,270:DRAW 220,330:D
RAW 260,330:DRAW 260,320
1440 DRAW 230,320:DRAW 230,280:DRAW >QL
 250,280:DRAW 250,290:DRAW 240,290:
DRAW 240,300:PLOT 310,270:DRAW 310,
330:DRAW 360,290:DRAW 360,330:DRAW
370,330:DRAW 370,270:DRAW 320,310:D
RAW 320,270:DRAW 310,270:PLOT 460,2
70:DRAW 420,270:DRAW 420,330:DRAW 4
60,330
1450 DRAW 460,320:DRAW 430,320:DRAW >OK
 430,305:DRAW 445,305:DRAW 445,295:
DRAW 430,295:DRAW 430,280:DRAW 460,
280:DRAW 460,270:WINDOW#3,1,25,10,2
2:PAPER#3,0:PEN#3,0:CLS#3:PAPER 0:O
UT 48128,1:OUT 48384,1:FOR h=0 TO 4
0 STEP 2:OUT 48384,h:FOR b=1 TO 60:
NEXT b,h
1460 FOR t=1 TO 5000:NEXT:PLOT 320, >GT
49:DRAW 80,250:ORIGIN 50,275:FILL 1
:ORIGIN 0,0:CLS#3:FOR t=1 TO 1000:N
EXT:PLOT 320,48:DRAW 170,250:ORIGIN
 160,295:FILL 2:ORIGIN 0,0:CLS#3:FO
R t=1 TO 1000:NEXT:PLOT 320,49:DRAW
 250,250:ORIGIN 240,275:FILL 13:CLS
#3
1470 ORIGIN 0,0:FOR t=1 TO 1000:NEX >JG
T:PLOT 320,49:DRAW 350,250:ORIGIN 3
15,290:FILL 7:CLS#3:ORIGIN 0,0:FOR
t=1 TO 1000:NEXT:PLOT 320,49:DRAW 4
40,250:ORIGIN 440,275:FILL 6:CLS#3
1480 PEN 2:SPEED INK 5,5:INK 1,3,26 >VK
:INK 2,26,3:INK 3,9,6:INK 4,6,16:IN
K 5,16,6:INK 6,9,3:INK 7,26,8:INK 8
,14,2:INK 9,3,6:LOCATE 10,23:PRINT"
  ":FOR A=1 TO 5000:NEXT:FOR T=15 T
O 50:LOCATE 1,T:PRINT CHR$(128):SOU
ND 1,T,50,9,0:NEXT
1490 SCORE=SCORE+90000:MODE 1:INK 1 >KM
,26:INK 2,2:INK 3,6:PEN 1:LOCATE 14
,1:PRINT"FELICITATION":LOCATE 1,3:P
RINT"VOUS AVEZ REUSSI A VOUS FAIRE
ENGAGE VOTRE SCORE S'ELEVE A":LOCAT
E 14,14:PEN 2:PAPER 3:PRINT"SCORE";
SCORE:SPEED INK 5,5:INK 2,6,2:INK 3
,2,6
1500 PAPER 0:FOR T=1 TO 5000:NEXT:8 >EB
UN
1650 '***************************** >YE
****
1660 '*        TABLEAU No 4        >YF
  *
1670 '***************************** >YG
****
1680 DATA 5,2,2,33,127,5,39,2,1,127 >EK
,6,2,2,10,127,6,27,2,8,127,6,39,2,1
,127,6,12,2,1,226,6,26,2,1,226,7,3,
2,1,226,7,6,2,1,226,7,7,2,4,127,7,2
,2,1,127,7,11,2,1,226,7,27,2,1,226,
7,28,2,7,127,7,39,2,1,127,8,28,2,1,
226,8,29,2,6,127,8,34,2,1,226,8,39,
2,1,127
1690 DATA 8,2,2,1,127,9,2,2,1,127,9 >AU
,39,2,1,127,10,2,2,1,127,10,15,2,1,
214,10,16,2,9,127,10,25,2,1,215,10,
38,2,1,214,10,39,2,1,127,11,7,2,1,2
14,11,8,2,32,127,11,2,2,1,127,12,7,
2,1,226,12,8,2,18,127,12,26,2,1,226

1700 DATA 13,13,2,1,226,13,14,2,7,1 >TL
27,13,21,2,1,226,12,2,2,1,127,13,2,
2,1,127,14,2,2,1,127,14,14,2,1,226,
14,15,2,5,127,14,20,2,1,226,14,30,2
,1,214,14,31,2,2,127,14,33,2,1,215,
15,2,2,1,127,15,3,2,1,215,15,30,2,4
,127,16,2,2,9,127,16,11,2,1,215
1710 DATA 16,29,2,1,214,16,30,2,4,1 >WL
27,16,34,2,1,215,17,2,2,10,127,17,2
0,2,1,214,17,21,2,14,127,17,35,2,1,
215,18,2,2,10,127,18,19,2,1,214,18,
20,2,16,127,18,2,2,10,127,19,12,2,1
,215,19,18,2,1,214,19,19,2,17,127
1720 DATA 19,36,3,1,246,19,37,1,2,1 >RX
43,19,39,3,1,247,20,2,2,34,127,16,2
8,1,1,244,-1,0,0,0,0
1730 '***************************** >TO
***
1740 '*          PAUSE             >TE
  *
1750 '***************************** >TF
***
1760 LOCATE 14,3:TAGOFF:PEN 2:PRINT >QX
"P A U S E"
1765 IF INKEY(45)=0 THEN LOCATE 14, >UA
3:PRINT STRING$(9,128):TAG:RETURN
1766 GOTO 1765                       >PG
1770 '***************************** >YH
***
1780 '*        TABLEAU No 5          >YJ
  *
1790 '***************************** >YK
***
1800 DATA 5,2,2,33,127,5,39,2,1,127 >JV
,6,2,2,1,127,6,3,2,1,224,6,4,2,1,22
5,6,5,2,1,226,6,5,2,1,224,6,2,2,1,2
```

```
25,6,7,2,1,226,6,8,2,1,224,6,9,2,1,
224,6,10,2,1,225,6,11,2,1,226,6,12,
2,1,225,6,13,2,1,226,6,6,2,1,224,6,
14,2,1,225,6,15,2,1,226,6,16,2,1,22
4
1810 DATA 6,2,2,1,127,6,20,2,1,226, >HG
6,25,2,1,226,6,26,2,9,127,6,39,2,1,
127,6,17,2,3,127,7,2,2,1,127,7,17,2
,2,127,7,19,2,1,226,7,26,2,1,226,7,
27,2,8,127,7,39,2,1,127,8,2,2,1,127
,8,16,2,1,214,8,17,2,1,127,8,18,2,1
,226,8,27,2,1,226,8,28,2,6,127,8,34
,2,1,127
1820 DATA 8,39,2,1,127,9,2,2,1,127, >EW
9,8,2,1,214,9,10,2,1,127,9,11,2,1,2
15,9,16,2,1,127,9,17,2,1,226,9,39,2
,1,127,10,2,2,1,127,10,3,2,1,215,10
,8,2,3,127,10,16,2,1,127,10,21,2,1,
214,10,22,2,1,127,10,23,2,1,215,10,
38,2,1,127
1830 DATA 11,2,2,2,127,11,4,2,1,215 >TB
,11,9,2,3,127,6,11,2,1,127,11,21,2,
3,127,11,24,2,1,215,11,16,2,1,127,1
0,39,2,1,127,11,38,2,1,214,11,39,2,
1,127,12,2,2,3,127,12,5,2,1,215,12,
9,2,1,213,12,10,2,2,127,12,16,2,1,1
27,12,21,2,1,213,12,22,2,18,127
1840 DATA 13,2,2,4,127,13,10,2,1,12 >CR
7,13,11,2,1,212,13,16,2,1,127,13,17
,2,1,215,13,31,2,8,127,14,2,2,4,127
,14,10,2,1,127,14,16,2,1,213,14,17,
2,1,127,14,18,2,1,215,14,31,2,9,127
,15,2,2,4,127,15,10,2,1,127,15,17,2
,1,213,15,18,2,9,127,15,27,2,1,215
1850 DATA 15,31,2,1,213,15,32,2,8,1 >TB
27,16,2,2,4,127,16,10,2,1,127,16,32
,2,8,127,17,2,2,4,127,17,10,2,1,127
,17,32,2,8,127,18,2,2,4,127,18,10,2
,1,127,18,11,2,1,215,18,31,2,1,214,
18,32,2,8,127,19,2,2,4,127,18,10,2,
30,127
1860 DATA 20,2,2,4,127,20,6,3,1,246 >HW
,20,7,1,2,143,20,9,3,1,247,20,10,2,
30,127,16,31,1,1,244,-1,0,0,0,0
1870 '*************************** >TJ
***
1880 '*        TABLEAU No 6        >TK
  *
1890 '*************************** >ZA
***
1900 DATA 5,6,2,1,127,5,22,2,2,127, >UG
6,6,2,1,127,6,22,2,2,127,7,6,2,1,12
7,7,22,2,2,127,8,6,2,1,127,8,7,2,1,
215,8,14,2,1,226,8,15,2,2,127,8,17,
2,1,226,8,22,2,2,127,9,6,2,1,213,9,
7,2,4,127,9,10,2,1,215,9,15,2,2,127
,9,22,2,2,127,9,28,2,7,127,9,35,2,1
,215
1810 DATA 10,10,2,1,127,10,15,2,2,1 >LR
27,10,22,2,1,213,10,23,2,1,127,10,2
8,2,1,226,10,29,2,7,127,11,10,2,1,1
27,11,15,2,2,127,11,22,2,1,214,11,3
4,2,1,213,11,35,2,1,127,11,23,2,1,1
27,12,10,2,1,127,12,15,2,2,127,12,1
7,2,1,215,12,22,2,2,127,12,35,2,1,1
27
1920 DATA 13,2,2,4,127,13,6,2,1,226 >MT
,13,10,2,1,127,13,15,2,3,127,13,22,
2,2,127,13,24,2,1,215,13,35,2,1,127
,14,10,2,1,127,14,15,2,3,127,14,22,
2,8,127,14,30,2,1,215,14,35,2,1,127
,15,10,2,1,127,15,15,2,3,127,15,22,
2,9,127,15,35,2,1,127
1930 DATA 16,10,2,1,127,16,15,2,3,1 >MZ
27,16,22,2,1,213,16,23,2,7,127,16,3
0,2,1,226,16,35,2,1,127,17,5,2,1,22
6,17,6,2,4,127,17,10,2,1,226,17,15,
2,3,127,17,35,2,1,127,18,14,2,1,214
,19,15,2,3,127,19,18,2,1,215,18,34,
2,1,214,19,35,2,1,127
1940 DATA 18,15,2,3,127,18,35,2,1,1 >NN
27,19,35,3,1,246,19,37,1,2,143,19,3
8,3,1,247,20,2,2,34,127,17,34,1,1,2
44,-1,0,0,0,0
1950 '*************************** >TH
****
1960 '*        TABLEAU No 7        >TJ
  *
1970 '*************************** >TK
****
1980 DATA 5,2,2,1,127,5,7,2,18,127, >JT
6,2,2,1,127,6,7,2,18,127,7,2,2,1,12
7,7,7,2,1,213,7,8,2,17,127,8,2,2,1,
127,8,10,2,1,213,8,11,2,14,127,9,2,
2,1,127,9,12,2,8,127,9,21,2,1,212,1
0,2,2,1,127,10,3,2,1,215,10,12,2,9,
127
1990 DATA 11,2,2,6,127,11,8,2,1,215 >XQ
,11,12,2,9,127,12,2,2,7,127,12,12,2
,9,127,13,2,2,7,127,13,13,2,1,213,1
3,14,2,7,127,14,2,2,7,127,14,16,2,1
,213,14,17,2,3,127,14,20,2,1,212,14
,24,2,1,214,15,9,2,1,215,15,24,2,1,
127,15,2,2,7,127
2000 DATA 16,2,2,8,127,16,10,2,1,21 >FX
5,16,23,2,1,214,16,24,2,1,127,17,2,
2,9,127,17,11,2,1,215,17,22,2,1,214
,17,23,2,2,127,18,2,2,10,127,18,12,
2,1,215,18,22,2,3,127,19,2,2,23,127
,19,25,2,1,215,18,21,2,1,214,19,31,
1,5,140,20,2,2,38,127,17,21,1,1,244
2010 DATA -1,0,0,0,0                >MM
2020 '*************************** >XG
**
2030 '*        INSTRUCTION         >XH
  *
2040 '*************************** >XJ
**
2050 CLS:LOCATE 14,1:PEN 1:PRINT"IN >HX
STRUCTION":LOCATE 1,3:PRINT"ON EST
EN L'AN 2050":LOCATE 1,5:PRINT"UN M
ATIN VOUS DECIDEZ DE VOUS ENGAGER D
ANS L'ARMEE SPATIALE":PEN 3:PRINT"L
E CHEF DE LA BASE VOUS FAIT PASSER
UN TEST:
2060 PRINT"A L'AIDE D'UN SCOOTER SP >HN
ATIAL VOUS DEVEZ DESCENDRE DANS DES
 GALERIES MAIS ATTENTION VOUS NE DE
VEZ PAS TOUCHER LES PAROIS SOUS PEI
NE DE PERDRE UNE VIE IL VOUS FAUDRA
 AUSSI FAIRE ATTENTION AU MONSTRE Q
UI TIRE SANS ARRET POUR VOUS FAIRE"
2065 PRINT"PERDRE EGALEMENT UNE VIE >GC
2070 PRINT"SI VOUS Y ECHAPPER VOUS  >YQ
N'AUREZ PLUS QU'A ALLER JUSQU'AU TE
LE PORTATEUR VOUS POSER DELICATEMEN
T SUR LA ZONE ROUGE ET VOUS PASSERE
Z AU TABLEAU SUIVANT ET AINSI DE SU
ITE AU DERNIER TABLEAU VOUS VOUS PO
SEREZ SUR LA PLATE-FORME
2080 PRINT "ROUGE ET PUIS SE SERA G >UX
AGNE !!!":LOCATE 10,24:PRINT"APPUYE
R SUR ESPACE POUR CONTINUER
2090  IF INKEY(47)=0 THEN 2110      >VB
2100 GOTO 2090                      >MB
2110 CLS:PEN 1:LOCATE 1,1:PRINT"LE  >HP
JEU SE COMPOSE DE 7 TABLEAUX ET VOU
S DISPOSEZ DE 8 VIES"
2120 PEN 3:LOCATE 14,14:PRINT"H=PAU >NN
SE":LOCATE 14,16:PRINT"J=ENLEVER PA
USE":LOCATE 14,18:PRINT"CLAVIER=FLE
CHE"
2130 LOCATE 10,24:PRINT"APPUYER SUR >JK
 ESPACE POUR CONTINUER
2140  IF INKEY(47)=0 THEN ORIGIN 0, >LJ
0:GOTO 100
2150 GOTO 2140                      >MC
2160 '****** FIN DU SUPER LISTING * >TB
****
```

Valable pour
- CPC 464
- CPC 664
- CPC 6128

THE WAY OF SUCCESS

Hibou, chou, caillou, genou, pou, joujou, bijou, ce n'est pas la liste de mes commissions mais bien une série d'exceptions à la règle des "ous".

Vincent BOUVELLE

Bon c'est encore assez simple mais si on ajoute les mots composés, cela devient rapidement compliqué. Comme par hasard, votre mission, en tant que personnage informatique est de retrouver le pluriel des mots proposés. Vous allez devoir traverser maintes épreuves, entre autres un lac, où vous pourrez soit vous laisser porter par le courant soit nager en fonction de votre conviction en la bonne réponse.

Au final, Dieu choisira les siens et vous enverra soit dans le grand hachoir soit en avion portant banderole pour ensuite rejoindre le point de départ.

Vous commencez par régler le niveau de difficulté de 1 à 5 puis vous entrez vos initiales, le jeu commence alors par la traversée de l'eau si vous nagez (grâce à espace) vous gagnez 10 points en cas de réponse juste. Si votre réponse est fausse, vous gagnez 0 point et Dieu en gagne 20. Si vous décidez de ne pas nager, vous ne gagnerez que 5 points (Dieu en gagne 5 aussi) mais vous n'en perdrez que 10 en cas de mauvaise réponse. Et n'oubliez pas que vous n'avez que 3 vies !

S

```
10 '::::::::::::::::::::                >LA
20 ': Vincent Bouvelle :                >LB
30 ':     presente     :                >LC
40 ':  The Way of the  :                >LD
50 ':     Success      :                >LE
80 '::::::::::::::::::::                >LH
90 MODE 1:INK 1,24:INK 0,0:BORDER 0 >JW
:PEN 1:PAPER 0:PRINT"Avez-vous un e
cran Couleur ou Monochrome":LOCATE
16,2:INPUT"(C ou N)",z$:IF UPPER$(z
$)<>"C"AND UPPER$(z$)<>"N"THEN 90 E
LSE MODE 1:SYMBOL AFTER 32:INK 1,0:
INK 2,0:INK 3,0
100 DEFINT A-Z:DIM de$(25):ENV 1,10 >FP
0,3,1:ENT 1,100,2,2:ENV 2,5,-2,15:E
NV 3,5,-2,50
110 SYMBOL 160,24,24,60,90,60,24,24 >VB
,24:SYMBOL 161,153,90,60,24,24,24,2
4,24:SYMBOL 162,48,48,24,124,26,56,
36,2:SYMBOL 163,48,48,28,28,56,28,3
8,64:SYMBOL 164,12,12,24,62,88,28,3
6,64:SYMBOL 165,12,12,56,56,28,56,2
28,2:SYMBOL 166,90,90,60,24,56,40,4
0,8
120 SYMBOL 167,90,90,90,24,28,28,28 >RP
,16:SYMBOL 168,0,4,52,28,125,14,2,1
:SYMBOL 169,0,32,44,56,190,112,64,1
28:SYMBOL 170,0,0,216,58,12:SYMBOL
171,0,0,24,216,56,6:SYMBOL 172,0,0,
0,0,255,255,189,66:SYMBOL 173,24,24
,60,90,255,255,189,66
130 SYMBOL 174,126,129,153,165,189, >UD
165,129,126:SYMBOL 175,24,24,60,90:
SYMBOL 176,0,0,0,1,4,3,1,0:SYMBOL 1
77,0,0,0,153,204,255,255,255:SYMBOL
 178,1,2,4,8,16,32,64,128:SYMBOL 17
8,128,64,32,16,8,4,2,1:SYMBOL 180,0
,126,0,126,0,126,0,126
140 SYMBOL 181,0,0,0,0,0,1:SYMBOL 1 >MT
82,12,28,56,112,224,192,128:SYMBOL
183,0,153,90,60,24:SYMBOL 184,24,24
,255,24,24,24,24,24:SYMBOL 185,24,2
4,126,90,90,24,24,24:SYMBOL 187,128
,240,144,144,136,232,32:SYMBOL 186,
1,1,1,7,5,5,5,3:SYMBOL 189,0,1,0,1,
1
150 SYMBOL 190,176,64,192:SYMBOL 19 >QF
1,0,0,90,90,126,24,24:SYMBOL 192,0,
0,0,0,0,137,137,74:SYMBOL 193,0,0,0
,8,4,2:SYMBOL 194,0,0,0,16,32,64:SY
MBOL 195,56,252,126,191,207,255,255
:SYMBOL 196,28,63,126,253,243,255,2
55:SYMBOL 197,0,0,255,0,0,255
160 SYMBOL 198,0,255,0,0,0,0,255:ST >NT
MBOL 199,0,0,60,60,60,60:SYMBOL 188
,85:SYMBOL 200,255,4,14,63,99,127,6
3,17:SYMBOL 201,224,0,5,2,149,248:h
1$=CHR$(204)+CHR$(201):SYMBOL 202,3
1,4,14,63,99,127,63:SYMBOL 203,0,0,
2,7,154,248:h2$=CHR$(202)+CHR$(203)

170 SYMBOL 204,255,4,14,63,99,127,6 >VF
3:SYMBOL 205,31,4,14,63,99,127,63,1
7:h3$=CHR$(200)+CHR$(201):SYMBOL 20
0,31,228,14,63,99,127,63,17:SYMBOL
209,0,224,0,0,128,194,53,26
180 SYMBOL 220,136,142,143,159,255, >UN
159,136,8:SYMBOL 221,63,8,4,255,255
,255,3,3:SYMBOL 222,244,68,132,244,
252,244,4,4:av$=CHR$(220)+CHR$(221)
+CHR$(222):d1=1:GOSUB 1460
190 RESTORE:FOR I=1 TO 41:READ R,C, >DY
D:PEN 1:LOCATE R,C:PRINT STRING$(D,
143):NEXT:FOR I=1 TO 6:READ R,C:LOC
ATE R,C:PRINT CHR$(213):NEXT:FOR I=
1 TO 10:READ R,C:LOCATE R,C:PRINT C
HR$(212):NEXT:FOR I=1 TO 9:READ R,C
:LOCATE R,C
200 PRINT CHR$(214):NEXT:LOCATE 18, >XJ
17:PRINT CHR$(215):LOCATE 27,7:PRIN
T CHR$(215);"        ";CHR$(214):LOC
ATE 13,18:PRINT CHR$(215):LOCATE 27
,8:PRINT CHR$(212);"        ";CHR$(2
13)
210 PEN 2:FOR I=1 TO 28:READ R,C,D: >MA
LOCATE R,C:PRINT STRING$(D,143):NEX
T
220 LOCATE 1,1:PRINT CHR$(22)+CHR$( >JX
1):READ A:FOR I=1 TO A:READ R,C:LOC
ATE R,C:PRINT CHR$(212):NEXT
230 FOR I=1 TO 3:READ R,C:LOCATE R, >AH
C:PRINT CHR$(215):NEXT:LOCATE 13,18
:PRINT CHR$(213):LOCATE 19,12:PRINT
 CHR$(214):LOCATE 18,13:PRINT CHR$(
214):PRINT CHR$(22)+CHR$(0):LOCATE
15,24:PEN 1:PRINT CHR$(212):PRINT C
HR$(22)+CHR$(1)
240 ph$="THE WAY OF THE SUCCESS":LO >MV
CATE 10,1:FOR j=1 TO LEN(ph$):FOR t
=0 TO 7:p=PEEK(HIMEM+1+(ASC(MID$(ph
$,j,1))-32)*8+t):m(t)=p:NEXT:SYMBOL
 254,m(0),m(0),m(1),m(1),m(2),m(2),
m(3),m(3):SYMBOL 255,m(4),m(4),m(5)
,m(5),m(6),m(6),m(7),m(7)
250 PRINT CHR$(22)+CHR$(1);:PEN 2:P >PP
RINT CHR$(254);:PEN 1:PRINT CHR$(10
);CHR$(8);CHR$(255);CHR$(11);:NEXT:
PRINT CHR$(22)+CHR$(0)
260 PRINT CHR$(22)+CHR$(1):PEN 3:LO >DJ
CATE 18,17:PRINT CHR$(176)+STRING$(
17,177):LOCATE 11,17:PRINT CHR$(178
):LOCATE 10,18:PRINT CHR$(178)
270 PEN 3:LOCATE 4,12:PRINT CHR$(17 >FN
2):FOR I=23 TO 24:LOCATE 6,I:PEN 3:
PRINT CHR$(143)+CHR$(197)+"   "+CHR
$(198)+CHR$(143):NEXT:PEN 2:PRINT C
HR$(22)+CHR$(1):FOR I=4 TO 17:LOCAT
E 1,13:PRINT CHR$(188):NEXT
280 LOCATE 36,6:PEN 3:PRINT h3$:PLO >KZ
T 560,302,2:DRAW 590,302:PEN 1:LOCA
TE 1,5:PRINT CHR$(214)+CHR$(143)+CH
R$(215):PLOT 14,350,1:DRAW 128,350:
DRAW 128,370:DRAW 14,370:DRAW 14,35
0:LOCATE 13,21:PEN 1:PRINT av$:LOCA
TE 14,23:PEN 2:PRINT CHR$(143)
290 PLOT 510,350:DRAW 624,350:DRAW  >NE
624,370:DRAW 510,370:DRAW 510,350
300 PEN 2:FOR i=20 TO 32:LOCATE 1,1 >WE
1:PRINT CHR$(188):NEXT:PRINT CHR$(2
2)+CHR$(0):IF UPPER$(z$)="C"THEN IN
K 1,15:INK 2,16:INK 3,11 ELSE INK 1
,15:INK 2,5:INK 3,11
310 DATA 1,7,1,4,7,23,1,8,1,4,8,1,1 >PN
8,8,8,1,8,1,4,9,1,1,10,1,5,10,11,1,
11,1,20,11,13,1,12,1,32,12,1,36,12,
1,2,13,16,32,13,1,36,13,1,3,14,29,3
6,14,1,36,15,1,36,16,1,12,17,6,36,1
7,1,19,18,18,14,19,27,5,20,1,5,21,1
,5,22,1,13,22,3,5,23,1,13,23,3
320 DATA 5,24,1,13,24,3,36,9,1,36,1 >BQ
0,1,36,10,1,36,11,1,36,7,5,36,8,1,2
,5,1,1,6,1
330 DATA 4,10,1,13,2,14,12,18,13,19 >FL
,18,18
340 DATA 17,9,16,10,19,12,18,13,32, >ER
14,10,15,9,16,8,17,7,18,6,19
350 DATA 17,8,16,9,9,15,8,16,7,17,6 >WK
,18,5,19,19,11,18,12
360 DATA 5,8,12,5,9,11,20,12,12,19, >CB
13,13,37,12,4,37,13,4,37,14,4,37,15
,4,37,16,4,37,17,4,37,17,4,37,18,4,
14,18,4,1,14,1,1,15,8,1,16,7,1,17,6
,1,18,5,1,19,4,1,20,4,1,21,4,1,22,4
```

S

```
,1,23,4,1,24,4,37,8,4,37,9,4,37,10,
4,37,11,4
370 DATA 7,17,8,16,9,9,15,8,16,7,17 >KY
,6,18,5,19
380 DATA 1,13,2,14,18,19            >QJ
390 REM * INITIALISATION *          >VG
400 sc=0:od=0:v%=3:c=0:cp%=0:no$=CH >TL
R$(22)+CHR$(0):tr$=CHR$(22)+CHR$(1)
:RANDOMIZE TIME
410 PEN 1:LOCATE 2,3:PRINT in$:SOUN >EZ
D 1,5,20,1,1,1,5:LOCATE 5,3:PRINT U
SING"####";sc:LOCATE 33,3:PRINT"AM"
:LOCATE 36,3:SOUND 1,5,20,1,1,1,5:P
RINT USING"####";od
420 q=8:w=6:n$="":t$=n$:FOR i=v%TO  >MR
1 STEP-1:LOCATE 41-i,6:PEN 2:PRINT
CHR$(160):NEXT
430 IF sc>9999 THEN 1800            >QA
440 cp%=cp%+1:IF cp%=20 THEN cp%=0: >QW
df=df+1:FOR i=0 TO 25:de$(i)=0:NEXT
:IF df=5 THEN df=1
450 IF df=0 THEN RESTORE 1240       >WU
460 IF df=1 THEN RESTORE 1240       >WW
470 IF df=2 THEN RESTORE 1280       >WC
480 IF df=3 THEN RESTORE 1320       >WZ
490 IF df=4 THEN RESTORE 1360       >WF
500 IF df=5 THEN RESTORE 1380       >WA
510 ee=INT(RND(1)*23)+1:FOR u=1 TO  >ME
ee:READ a$,m$,b$:NEXT:FOR j=0 TO 20
:IF a$=de$(j)THEN 510 ELSE NEXT:de$
(c)=a$:c=c+1
520 LOCATE 4,5:IF a%=0 THEN PRINT"u >GM
n "+m$ELSE IF a%=1 THEN PRINT"une "
+m$ELSE IF a%=2 OR a%=3 THEN PRINT"
des "+m$
530 LOCATE 4,6:IF a%=0 OR a%=1 THEN >XR
 PRINT"des ."ELSE IF a%=2 THEN PRIN
T"un ."ELSE IF a%=3 THEN PRINT"une
."
540 IF a%=2 THEN q=7                >ML
550 t$=INKEY$:IF t$=""THEN 550 ELSE >TO
 IF t$=CHR$(13)AND LEN(n$)>2 THEN 6
10
560 IF T$=CHR$(127)THEN IF(q>7 AND  >XW
a%=2)OR(q>8 AND(a%=1 OR a%=0 OR a%=
3))THEN q=q-1:n$=LOWER$(MID$(n$,1,L
EN(n$)-1)):IF a%=2 THEN LOCATE 7,6:
PRINT n$+". "ELSE LOCATE 8,6:PRINT
n$+". "
570 IF q=26 THEN 550                >MD
580 IF t$=CHR$(45)THEN LOCATE q,w:P >BZ
RINT CHR$(45)+".":q=q+1:n$=n$+t$:GO
TO 550
590 PEN 2:IF ASC(t$)<65 OR ASC(t$)> >AE
90 AND ASC(t$)>123 THEN 550 ELSE LO
CATE q,w:PRINT LOWER$(t$)+".":q=q+1
:n$=n$+t$:GOTO 550
600 REM * Chemin de G.L. *          >RV
610 IF a%=0 OR a%=1 THEN b$="des "+ >LT
LOWER$(b$):N$="des "+LOWER$(n$)ELSE
 IF a%=2 THEN b$="un "+LOWER$(b$):N
$="un "+LOWER$(n$)ELSE IF a%=3 THEN
 b$="une "+LOWER$(b$):N$="une "+LOW
ER$(n$)
620 n=0:FOR i=40-v%TO 37 STEP-1:PRI >FU
NT tr$:LOCATE i,6:PRINT CHR$(162+n)
:PRINT no$:LOCATE i+1,6:PRINT" ":n=
n+1:IF n>1 THEN n=0
630 FOR u=1 TO 200:NEXT:NEXT:LOCATE >IG
 37,6:PEN 3:PRINT CHR$(201):FOR u=1
 TO 300:NEXT:FOR i=1 TO 20:LOCATE 3
6,6:IF n=0 THEN PRINT h3$ELSE PRINT
 CHR$(205)+CHR$(203)
640 SOUND 1,200,10,1,1,1,5:n=n+1:IF >NZ
 n>1 THEN n=0
650 FOR u=1 TO 300-i*10:NEXT:NEXT:L >GY
OCATE 36,6:IF n=0 THEN PRINT h1$ELS
E PRINT h2$
660 SOUND 1,200,10,1,1,1,5:FOR u=1  >MR
TO 200:NEXT
670 FOR i=35 TO 2 STEP-1:LOCATE 1,6 >RC
:IF n=0 THEN PRINT h1$+" "ELSE PRIN
T h2$+" "
680 SOUND 1,200,10,1,1,1,5:n=n+1:IF >ND
 n>1 THEN n=0
690 FOR u=1 TO 150:NEXT:NEXT        >XW
700 FOR i=7 TO 12:LOCATE 2,i-1:PRIN >UN
T"  ":LOCATE 2,i
710 IF n=0 THEN PRINT h1$ELSE PRINT >FZ
 h2$
720 SOUND 1,200,10,1,1,1,5:n=n+1:IF >MY
 n>1 THEN n=0
730 FOR u=1 TO 150:NEXT:NEXT        >XQ
740 LOCATE 2,12:PRINT h3$           >TY
750 FOR i=1 TO 10:LOCATE 2,12:IF n= >FQ
0 THEN PRINT h3$ELSE PRINT CHR$(205
)+CHR$(203)
760 SOUND 1,200,10,1,1,1,5:n=n+1:IF >MC
 n>1 THEN n=0
770 FOR u=1 TO 500+i*2:NEXT:NEXT    >AB
780 LOCATE 4,12:PRINT CHR$(172):PRI >ER
NT CHR$(22)+CHR$(1):PEN 2:LOCATE 4,
12:PRINT CHR$(175):PRINT CHR$(22)+C
HR$(0):FOR i=4 TO 16:PEN 3:LOCATE i
,12:PRINT" "+CHR$(172):PRINT CHR$(2
2)+CHR$(1):LOCATE i+1,12:PEN 2:PRIN
T CHR$(175):PRINT CHR$(22)+CHR$(0)
790 pepe=pepe+1:IF pepe>3 THEN pepe >FJ
=0
800 IF pepe=1 THEN SOUND 1,100,10,1 >RQ
,1,1,5:GOTO 810
810 FOR u=1 TO 200:NEXT:NEXT        >XK
820 LOCATE 17,12:PRINT" ":PRINT CHR >MR
$(22)+CHR$(1):PEN 3:LOCATE 17,12:PR
INT CHR$(181)+CHR$(182):LOCATE 17,1
2:PEN 2:PRINT CHR$(189)+CHR$(190):F
OR u=1 TO 200:NEXT:PRINT CHR$(22)+C
HR$(0):SOUND 1,100,10,1,1,1,5
830 PRINT CHR$(22)+CHR$(0):LOCATE i >TE
7,12:PEN 1:PRINT" "+CHR$(214):PRINT
 CHR$(22)+CHR$(1)
840 PRINT CHR$(22)+CHR$(1):LOCATE i >JQ
8,11:PEN 3:PRINT CHR$(181)+CHR$(182
):LOCATE 18,11:PEN 2:PRINT CHR$(189
)+CHR$(190):FOR u=1 TO 200:NEXT:PRI
NT CHR$(22)+CHR$(0):LOCATE 18,11:PE
N 1:PRINT" "+CHR$(214):PEN 3
850 FOR i=19 TO 31:PEN 3:LOCATE i,i >RU
0:PRINT" "+CHR$(172):PRINT CHR$(22)
+CHR$(1):LOCATE i+1,10:PEN 2:PRINT
CHR$(175):PRINT CHR$(22)+CHR$(0):PE
N 3
860 pepe=pepe+1:IF pepe>3 THEN pepe >FG
=0
870 IF pepe=1 THEN SOUND 1,100,10,1 >RF
,1,1,5:GOTO 880
880 FOR u=1 TO 200:NEXT:NEXT:LOCATE >CX
 32,10:PRINT CHR$(172)
890 PEN 2:FOR i=9 TO 15:LOCATE 33,i >VP
:PRINT" ":LOCATE 33,i+1:PRINT CHR$(
166):FOR u=1 TO 200:NEXT:NEXT:LOCAT
E 33,16:PRINT" ":PRINT tr$:PEN 3:LO
CATE 32,16:PRINT CHR$(193)+CHR$(192
)+CHR$(194):LOCATE 32,17:PEN 3:PRIN
T CHR$(195)+" "+CHR$(196):PEN 2
900 LOCATE 33,17:PRINT CHR$(101):FO >FB
R u=1 TO 350:NEXT:PRINT no$:LOCATE
32,16:PRINT"   ":LOCATE 32,17:PEN 3
:PRINT STRING$(3,177):PRINT tr$:PEN
 2:LOCATE 33,17:PRINT CHR$(183)
910 m=0:FOR i=1 TO 500:IF INKEY(47) >JL
=0 THEN M=1:GOTO 920 ELSE NEXT
920 MD$=CHR$(22)+CHR$(0):TR$=CHR$(2 >EU
2)+CHR$(1):IF M=0 THEN FOR i=32 TO
19 STEP-1:PRINT TR$:PEN 2:LOCATE i,
17:PRINT CHR$(183):PRINT MD$:LOCATE
 i+1,17:PEN 3:PRINT CHR$(177):FOR u
=1 TO 200:NEXT:NEXT:GOTO 950
930 IF M=1 THEN M=0:FOR i=32 TO 19  >PL
```

S

```
STEP-1:PRINT NO$:LOCATE I+1,17:PEN
3:PRINT CHR$(177):PRINT TR$:PEN 2:L
OCATE 1,17:PRINT CHR$(170+N):N=N+1:
IF N>1 THEN N=0
940 FOR u=1 TO 300:NEXT:NEXT          >XQ
950 PRINT NO$:LOCATE 19,17:PEN 3:PR >RF
INT CHR$(177):PEN 2:FOR I=17 TO 12
STEP-1:LOCATE I,16:PRINT CHR$(162+N
)+" ":N=N+1:IF N>1 THEN N=0
960 FOR u=1 TO 200:NEXT:NEXT:LOCATE >VB
 12,16:PRINT" "
970 PRINT TR$:LOCATE 11,17:PRINT CH >WV
R$(169):PRINT NO$:FOR u=1 TO 200:NE
XT:LOCATE 11,17:PEN 3:PRINT CHR$(17
8):PRINT TR$:PEN 2:LOCATE 10,18:PRI
NT CHR$(169):FOR u=1 TO 200:NEXT:PR
INT NO$:LOCATE 10,18:PEN 3:PRINT CH
R$(178)
980 IF N$=B$THEN 990 ELSE 1090        >WN
990 PEN 3:LOCATE 10,19:PRINT CHR$(1 >XC
79):LOCATE 11,20:PRINT CHR$(178):LO
CATE 12,21:PRINT CHR$(179):PRINT TR
$:PEN 2:LOCATE 10,19:PRINT CHR$(168
):PRINT NO$:FOR u=1 TO 200:NEXT:PEN
 3:LOCATE 10,19:PRINT CHR$(179):PRI
NT TR$:PEN 2:LOCATE 11,20:PRINT CHR
$(168)
1000 PEN 3:FOR u=1 TO 200:NEXT:PRIN >RN
T no$:LOCATE 11,20:PRINT CHR$(179)
1010 PRINT tr$:LOCATE 12,21:PEN 2:P >KV
RINT CHR$(168):FOR u=1 TO 200:NEXT:
PRINT NO$:PEN 3:LOCATE 12,21:PRINT
CHR$(179):PEN 2:FOR u=1 TO 200:NEXT
:PEN 2:LOCATE 13,21:PRINT CHR$(165)

1020 FOR u=1 TO 100:NEXT:N=0:S=1:FO >MJ
R I=1 TO LEN(B$):LOCATE 13,21:PAPER
 1:PEN 0:PRINT RIGHT$(B$,I);:PAPER
0:PEN 1:PRINT av$:S=S+1
1030 FOR u=1 TO 100:NEXT:NEXT:FOR I >ZQ
=13 TO 36-LEN(B$):LOCATE I,21:PRINT
" ";:PAPER 1:PEN 0:PRINT B$;:PAPER
0:PEN 1:PRINT av$:FOR u=1 TO 100:NE
XT:NEXT
1040 FOR I=3 TO 1 STEP-1:LOCATE 40- >JD
LEN(b$)-I,21:PRINT" ";:PAPER 1:PEN
0:PRINT b$;:PEN 1:PAPER 0:PRINT LEF
T$(av$,I):FOR u=1 TO 100:NEXT:NEXT
1050 b$=b$:s=LEN(b$):FOR i=40-s TO >NT
40:LOCATE i-1,21:PAPER 0:PEN 1:PRIN
T" ";:PAPER 1:PEN 0:PRINT LEFT$(b$
,s);:PAPER 0:PEN 1:s=s-1
1060 FOR u=1 TO 100:NEXT:NEXT:PAPER >EB
 0
1070 IF a=0 THEN sc=sc+5:od=od+5 EL >AZ
SE IF a=1 THEN sc=sc+10
1080 GOTO 1190                        >MH
1090 PEN 2:FOR I=19 TO 24:LOCATE 9, >EH
i-1:PRINT" ":LOCATE 9,i:PRINT CHR$(
166):FOR u=1 TO 200:NEXT:NEXT:LOCAT
E 8,24:PRINT CHR$(184):FOR I=1 TO 2
00:NEXT:PEN 3:LOCATE 6,23:PRINT CHR
$(210)+CHR$(143)+CHR$(197)+" "+CHR$
(198)+CHR$(143)+CHR$(210)
1100 LOCATE 6,24:PRINT" "+CHR$(143) >AJ
+CHR$(197):LOCATE 10,24:PRINT CHR$(
198)+CHR$(143)+" ":LOCATE 9,24:PEN
2:PRINT CHR$(185)
1110 FOR I=1 TO 300:NEXT:LOCATE 7,2 >VD
3:PEN 3:PRINT CHR$(210)+CHR$(143)+C
HR$(197):LOCATE 7,24:PRINT" "+CHR$(
143)+CHR$(197):PRINT tr$:LOCATE 9,2
3:PRINT CHR$(198)+CHR$(143);:PRINT
no$;:PRINT CHR$(210):PRINT tr$
1120 LOCATE 9,24:PRINT CHR$(198)+CH >ZA
R$(143);:PRINT no$;:PRINT" ":PRINT
tr$
1130 PEN 2:LOCATE 9,24:PRINT CHR$(1 >DW
86)+CHR$(187):PRINT no$:FOR i=1 TO
500:NEXT
1140 LOCATE 4,6:PEN 2:PRINT b$:FOR  >UK
I=1 TO 3000:NEXT
1150 IF a=0 THEN od=od+10 ELSE IF a >RV
=1 THEN od=od+20
1160 v%=v%-1:FOR I=1 TO 1000:NEXT:I >JD
F v%=0 THEN 1800 ELSE GOTO 1190
1170 END                              >TH
1180 REM * Tour suivant *             >TN
1190 FOR I=23 TO 24:LOCATE 6,I:PEN  >HW
3:PRINT CHR$(143)+CHR$(197)+"   "+C
HR$(198)+CHR$(143):NEXT:FOR u=1 TO
200:NEXT
1200 FOR I=18 TO 21:LOCATE 10,I:PRI >RV
NT"   ":NEXT:LOCATE 32,10:PRINT" ":
PEN 3:LOCATE 4,12:PRINT CHR$(172):L
OCATE 2,12:PRINT"  ":LOCATE 36,6:PR
INT h3$:PEN 1:LOCATE 13,21:PRINT av
$
1210 LOCATE 4,5:PRINT SPACE$(32):LO >AA
CATE 4,6:PRINT SPACE$(32):PEN 2:GOT
O 410
1220 REM s mots a copier, yeux fera >EG
es *
1230 ': Niveau 1 :                    >XJ
1240 DATA 1,barque,barques,1,saucis >MK
se,saucisses,0,accident,accidents,0
,train,trains,1,periode,periodes,0,
fossoyeur,fossoyeurs,1,fraction,fra
ctions,1,femme,femmes,1,valise,vali
ses,1,maison,maisons,1,table,tables
,0,ordinateur,ordinateurs,0,nom,nom
s
1250 DATA 1,louche,louches,1,trouss >XE
e,trousses,0,casque,casques,1,manet
te,manettes,0,biberon,biberons,0,te
lephone,telephones,0,lit,lits
1260 DATA 1,radio,radios,0,cube,cub >FX
es,2,reveils,reveil,3,fenetres,fene
tre
1270 ': Niveau 2 :                    >TC
1280 DATA 0,bijou,bijoux,0,joujou,j >LW
oujoux,0,chou,choux,0,noeud,noeuds,
2,pyjamas,pyjama,2,soucis,souci,0,o
util,outils,1,erreur,erreurs,2,cong
res,congres
1290 DATA 1,paroi,parois,0,etui,etu >FH
is,0,essai,essais,0,materiel,materi
els,0,citoyen,citoyens,0,bal,bals,0
,carnaval,carnavals,0,detail,detail
s,0,portail,portails
1300 DATA 0,trou,trous,0,clou,clous >AH
,0,eventail,eventails,0,appareil,ap
pareils,2,decors,decor,2,parcours,p
arcours
1310 ': Niveau 3 :                    >XH
1320 DATA 3,perdrix,perdrix,2,prix, >MB
prix,2,palais,palais,0,nez,nez,2,ma
lheureux,malheureux,2,frimas,frimas

1330 DATA 2,matelas,matelas,2,corps >JF
,corps,2,amoureux,amoureux,2,abus,a
bus,2,anchois,anchois,2,croquis,cro
quis,2,compas,compas,2,univers,univ
ers,2,refus,refus,2,champs,champ,2,
printemps,printemps,0,oeil,yeux
1340 DATA 2,agendas,agenda,0,pre,pr >UB
es,0,enjeu,enjeux,0,panneau,panneau
x,0,lieu,lieux,0,hibou,hiboux,2,she
mas,shema,0,conseil,conseils,0,peti
t-fils,petits-fils,0,residu,residus

1350 ': Niveau 4 :                    >YB
1360 DATA 2,permis,permis,2,debarra >EZ
s,debarras,2,discours,discours,2,ca
denas,cadenas,2,enclos,enclos,2,deb
ris,debris
1370 DATA 0,rouleau,rouleaux,0,pote >XF
au,poteaux,0,reseau,reseaux,0,preau
,preaux,0,berceau,berceaux,0,noyau,
```

S

```
noyaux,0,museau,museaux,0,cheveu,ch
eveux
1380 DATA 2,poids,poids,0,bouleau,b >EV
ouleaux,0,coucou,coucous,0,journal,
journaux,0,local,locaux,0,cardinal,
cardinaux
1390 DATA 1,voix,voix,0,cerf-volant >DK
,cerfs-volants,0,poisson-chat,poiss
ons-chats,2,apprentis,apprenti,2,pe
tits-fils,petit-fils
1400 ': Niveau 5 :                  >XH
1410 DATA 2,cerfs-volants,cerf-vole >AT
nt,2,poissons-chats,poisson-chat,2,
apprentis,apprenti,0,genou,genoux,2
,ranges-casseltes,range-cassettes,2
,gardes-malades,garde-malade,2,rond
s-points,rond-point
1420 DATA 3,palles-formes,plate-for >TG
me,0,appui-tete,appuis-tete,2,treso
riers-payeurs,tresorier-payeur,3,pl
ates-bandes,plate-bande,2,presses-p
apiers,presse-papiers,0,monsieur,me
ssieurs,0,bonhomme,bonshommes,2,sai
sifis,saisifis
1430 DATA 2,sous-vetements,sous-vet >ZB
ement,2,wagons-restaurants,wagon-re
staurant,2,coffres-forts,coffre-for
t,0,sourd-muet,sourds-muets,3,belle
-mere,belles-meres,0,marteau-pilon,
marteaux-pilons,2,tiroirs-caisses,t
iroir-caisse,0,rendez-vous,rendez-v
ous
1440 DATA 2,sous-bois,sous-bois,0,s >TH
ous-prefet,sous-prefets,0,sous-sol,
sous-sols,0,sous-multiple,sous-mult
iples,2,cerfs-volants,cerf-volant,2
,poissons-chats,poisson-chat,2,appr
entis,apprenti,0,genou,genoux,2,ran
ges-casseltes,range-casseltes
1450 ': Presentation :              >YC
1460 MODE 1:INK 0,0:INK 1,0:INK 2,0 >TH
:INK 3,0:BORDER 0
1470 PAPER 11:CLS:PAPER 0:PEN 1:FOR >GW
 i=2 TO 38:LOCATE i,12:PRINT CHR$(1
99):LOCATE i,20:PRINT CHR$(199):NEX
T:FOR i=13 TO 19:LOCATE 14,i:PRINT
CHR$(199):LOCATE 26,i:PRINT CHR$(19
8):NEXT
1480 PEN 0:FOR i=3 TO 27 STEP 12:FO >ME
R i=13 TO 19:LOCATE i,1:PRINT STRIN
G$(11,143):NEXT:NEXT:PEN 1:LOCATE 5
,13:PRINT CHR$(143);:PEN 2:PRINT ST
RING$(8,143)
1490 PRINT CHR$(22)+CHR$(1):FOR i=3 >PG
 TO 13:PEN 1:LOCATE 1,19:PRINT CHR$
(143):PEN 2:LOCATE 1,18:PRINT CHR$(
188):NEXT:PRINT CHR$(22)+CHR$(0):PE
N 1:LOCATE 5,14:PRINT CHR$(213)+STR
ING$(8,143):LOCATE 3,19:PEN 1:PRINT
 CHR$(143)+CHR$(143)
1500 cu=2:ph$=CHR$(165):LOCATE 5,17 >RK
:GOSUB 1740:cu=3:ph$=CHR$(172):LOCA
TE 7,17:GOSUB 1740:PEN 1:LOCATE 15,
14:PRINT STRING$(3,143)+CHR$(212):F
OR i=13 TO 19:LOCATE 25,i:PRINT CHR
$(143):NEXT
1510 cu=3:ph$=STRING$(10,177):LOCAT >MD
E 15,18:GOSUB 1740:cu=3:ph$=CHR$(19
3)+CHR$(192)+CHR$(194):LOCATE 19,16
:GOSUB 1740:ph$=CHR$(195)+" "+CHR$(
196):LOCATE 19,18:GOSUB 1740:cu=2:p
h$=CHR$(183):LOCATE 20,18:GOSUB 174
0
1520 PEN 1:FOR i=13 TO 19:LOCATE 27 >JV
,i:PRINT CHR$(143):LOCATE 38,i:PRIN
T CHR$(143):NEXT:FOR i=20 TO 37:LOC
ATE i,19:PRINT CHR$(143):NEXT:ph$=C
HR$(210)+CHR$(210):cu=3:LOCATE 20,1
5:GOSUB 1740:LOCATE 36,15:GOSUB 174
0
1530 ph$=CHR$(143)+CHR$(143):LOCATE >EN
 30,15:GOSUB 1740:LOCATE 34,15:GOSU
B 1740:LOCATE 30,17:GOSUB 1740:LOCA
TE 34,17:GOSUB 1740:LOCATE 3,17:ph$
=CHR$(200)+CHR$(201):GOSUB 1740
1540 ph$=CHR$(197)+CHR$(197):LOCATE >DM
 32,15:GOSUB 1740:LOCATE 32,17:GOSU
B 1740:ph$=CHR$(198)+CHR$(198):LOCA
TE 32,15:GOSUB 1740:LOCATE 32,17:GO
SUB 1740
1550 cu=2:ph$=CHR$(196)+CHR$(197):L >TN
OCATE 32,17:GOSUB 1740:LOCATE 15,13
:PEN 2:PRINT STRING$(3,143);:PEN 1:
PRINT CHR$(143)
1560 PLOT 32,206,1:DRAW 206,206:DRA >MD
W 206,96:DRAW 32,96:DRAW 32,206:PLO
T 224,206:DRAW 390,206:PLOT 224,206
:DRAW 224,96:DRAW 390,96:PLOT 432,2
06:DRAW 600,206
1570 ph$="The Way of the Success":P >MG
APEN 3:LOCATE 9,2:GOSUB 1780:ph$="C
ree et Realise par Vincent Bouvelle
":LOCATE 3,23:GOSUB 1780
1580 PEN 0:LOCATE 9,6:PRINT"Regles  >CQ
 du  jeu":LOCATE 9,8:PRINT"Difficul
te  (1 - 5) ";df:LOCATE 9,10:PRINT"
Initiales du joueur AA":ab=6:BORDER
 11:IF UPPER$(z$)="C"THEN INK 1,15:
INK 2,16:INK 3,11 ELSE INK 1,15:INK
 2,5:INK 3,11
1590 LOCATE 32,ab:PRINT CHR$(242)   >AW
1600 un$=INKEY$:IF un$=""THEN 1600  >BN
1610 IF un$=CHR$(240)AND ab>6 THEN  >BM
LOCATE 32,ab:PRINT" ":ab=ab-2:LOCAT
E 32,ab:PRINT CHR$(242)
1620 IF un$=CHR$(241)AND ab<10 THEN >DL
 LOCATE 32,ab:PRINT" ":ab=ab+2:LOCA
TE 32,ab:PRINT CHR$(242)
1630 IF un$=CHR$(13)AND ab=6 THEN 1 >DW
940
1640 IF un$=CHR$(242)AND ab=8 AND d >JR
f>1 THEN df=df-1:LOCATE 29,8:PRINT
USING"##";df
1650 IF un$=CHR$(243)AND ab=8 AND d >JU
f<5 THEN df=df+1:LOCATE 29,8:PRINT
USING"##";df
1660 IF un$=CHR$(13)AND ab=10 THEN  >WB
gh=29:GOSUB 1680:MODE 1:INK 1,0:INK
 2,0:INK 3,0:BORDER 0:PAPER 0:RETUR
N
1670 GOTO 1600                      >MJ
1680 h$=UPPER$(INKEY$):IF h$=""THEN >HL
 1680
1690 IF h$=CHR$(127)AND gh>29 THEN  >QA
gh=gh-1:LOCATE gh,10:PRINT" ":in$=M
ID$(in$,1,LEN(in$)-1):GOTO 1680
1700 IF h$<>CHR$(127)AND gh<31 THEN >BL
 LOCATE gh,10:PRINT h$:gh=gh+1:in$=
in$+h$
1710 IF H$=CHR$(13)AND IN$<>""THEN  >JN
RETURN
1720 GOTO 1680                      >MC
1730 LOCATE 1,1:END                 >MJ
1740 FOR j=1 TO LEN(ph$):FOR t=0 TO >JN
 7:p=PEEK(HIMEM+1+(ASC(MID$(ph$,j,1
))-32)*8+t)
1750 a(t)=p:NEXT:SYMBOL 254,a(0),a( >VF
0),a(1),a(1),a(2),a(2),a(3),a(3):SY
MBOL 255,a(4),a(4),a(5),a(5),a(6),a
(6),a(7),a(7)
1760 PRINT CHR$(22)+CHR$(1);:PEN cu >YC
:PRINT CHR$(254);CHR$(10);CHR$(8);C
HR$(255);CHR$(11);
1770 NEXT:PRINT CHR$(22)+CHR$(0):RE >JZ
TURN
1780 FOR j=1 TO LEN(ph$):FOR t=0 TO >VB
 7:p=PEEK(HIMEM+1+(ASC(MID$(ph$,j,1
))-32)*8+t):a(t)=p:NEXT:SYMBOL 254,
a(0),a(0),a(1),a(1),a(2),a(2),a(3),
```

```
a(3):SYMBOL 255,a(0),a(4),a(5),a(5)
,a(6),a(6),a(7),a(7)
1790 PRINT CHR$(22)+CHR$(1);:PEN 2: >GH
PRINT CHR$(254);:PEN 0:PRINT CHR$(1
0);CHR$(8);CHR$(255);CHR$(11);:NEXT
:PRINT CHR$(22)+CHR$(0):RETURN
1800 LOCATE 2,12:PEN 3:PRINT"  ":LO >MA
CATE 36,6:PRINT CHR$(208)+CHR$(209)
:WINDOW#1,15,25,11,14:PAPER#1,1:CLS
#1:PEN#1,0:LOCATE#1,2,2:PRINT#1,"GA
ME OVER"
1810 RESTORE 1820:FOR kk=1 TO 10:RE >RW
AD g,h:SOUND 1,425+(g*25),25*h,15,5
:SOUND 1,0,2:NEXT
1820 DATA 3,4,3,3,3,1,0,3,1,1,1,3,3 >NT
,1,3,3,4,1,3,4
1830 FOR u=1 TO 200:NEXT            >RE
1840 MODE 1:INK 0,0:PAPER 11:CLS:PE >QW
N 0:BORDER 11
1850 IF sc>od AND sc<8999 THEN LOCA >NB
TE 4,9:PRINT"Vous avez echoue a vot
re mission":LOCATE 5,11:PRINT"Mais
vous avez battu Dieu !!!":GOTO 1930

1860 IF sc>9999 THEN LOCATE 13,7:PR >PZ
INT"Magnifique !!!":LOCATE 2,9:PRIN
T"Vous avez epuise  toutes les reso
urces":LOCATE 15,11:PRINT"de Dieu!!
!":GOTO 1810
1870 LOCATE 9,9:PRINT"Dieu vous a a >BF
chave !!!":LOCATE 9,11:PRINT"Vous e
tes vraiment nul":GOTO 1930
1880 INK 0,0:LOCATE 8,24:PRINT"Une  >HZ
autre partie (O/N) ?"
1890 a$=INKEY$:IF a$=""THEN 1890 EL >AC
SE IF UPPER$(a$)="O"THEN RUN ELSE I
F UPPER$(a$)="N"THEN END
1900 GOTO 1890                      >MF
1910 LOCATE 20,13:ph$=CHR$(160):cu= >XH
0:GOSUB 1740:LOCATE 20,15:ph$=CHR$(
143):cu=2:GOSUB 1740:LOCATE 18,17:p
h$=STRING$(5,143):GOSUB 1740:LOCATE
 20,15:ph$="1":cu=0:GOSUB 1740:LOCA
TE 18,17:ph$="2   3":GOSUB 1740
1920 LOCATE 1,19:PRINT STRING$(40,2 >RK
07):GOTO 1880
1930 LOCATE 16,15:ph$=CHR$(208)+CHR >JL
$(209):cu=0:GOSUB 1780:LOCATE 20,15
:ph$=CHR$(160):cu=2:GOSUB 1740:LOCA
TE 1,17:PRINT STRING$(40,207):PEN 0
:GOTO 1880
1940 '*** Regles du jeu ***          >YG
1950 MODE 2:INK 0,24:INK 1,0:PEN 1: >MB
PAPER 0:BORDER 24:LOCATE 29,1:PRINT
"The way of the success"
1960 PRINT:PRINT" Ce jeu est destin >CK
e aux enfants de 8 a 12 ans.Il appa
rtient a la categorie des  educatif
s (attendez, ne partez pas!!!). Vou
s incarnez Stanley, un humain comme
  vous et moi (en principe!!!).";
1970 PRINT" Vous avez pour mission  >AU
de mettre les noms au pluriel ou re
proqiquement (pardon,reciproquement
!!!)."
1980 PRINT" Dieu est tres severe. A >XN
ussi, a chaque mauvaise reponse, c'
est la boucherie assu-ree (vous ver
rez par la suite!!!). Par contre a
chaque bonne reponse, vous  ge-gnez
 des points."
1990 PRINT" Le marquage des points  >XR
se fait en fonction de votre parcou
rs; je a'explique !!!Quand Stanley
est dans l'eau, si vous appuyez sur
 <ESPACE>, il nagera. Ainsi si votr
e reponse est bonne, vous marquerez
 10 points. Si elle est fausse, Die
u";
2000 PRINT"marquera 20 points (eh o >VT
ui!!!!)."
2010 PRINT"Quand Stanley est dans l >GD
'eau, si vous n'appuyez pas sur <ES
PACE>, il ne nagera  pas(encore log
ique!!!).Ainsi si votre reponse est
 bonne,vous marquerez 5 points.Si e
lle est fausse, Dieu marquera 10 po
ints (quelle injustice!!!)"
2020 PRINT"Dieu vous accorde 3 vies >MC
 (oo s'en contente largement!!!)."
2030 PRINT" Les grandes personnes ( >VF
comme moi) peuvent jouer a ce jeu a
 condition de  modi-fier les DATAS
 a partir de la ligne 1030. Ils y a
ettront les noms adaptes a leur niv
eau."
2040 PRINT" C'est dans les vieilles >WN
 marmities que l'on fait les meille
ures soupes (Certainsme comprendron
t)."
2050 LOCATE 32,24:PRINT"BONNE CHANC >HP
E !!!":CALL &BB18:GOTO 1460
```


ABONNEMENT

AMSTAR CPC

11 numéros ..... 215 F

Nom : _____ Prénom _____

Adresse : _____

Code postal : _____ Ville : _____

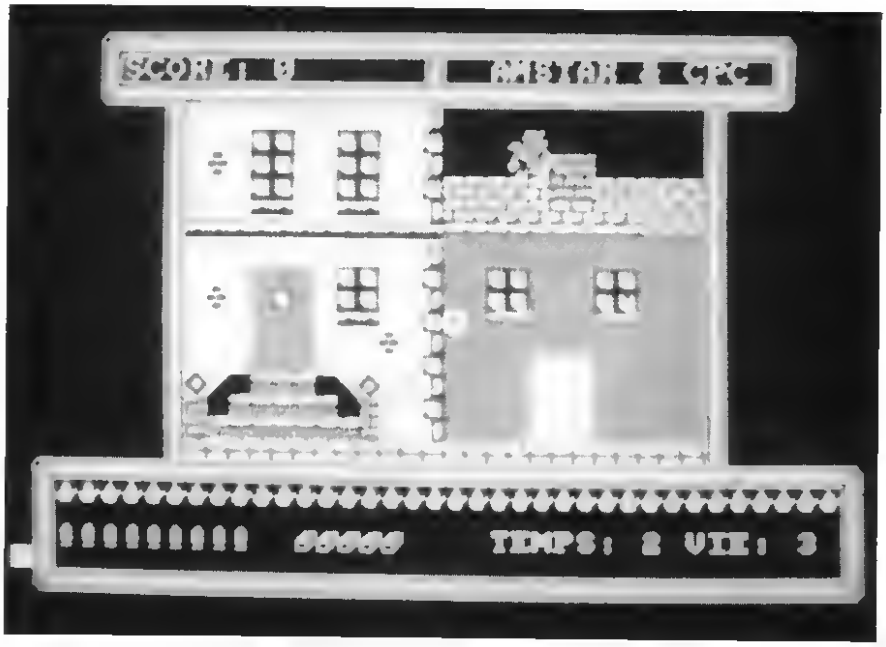
Date . _____ Signature

Ci-joint un chèque libellé à l'ordre de : Editions SORACOM - La Haie de Pan - 35170 Bruz

envoi par avion : + 120 F

ATTENTION ! LES ABONNEMENTS NE SONT PAS RETROACTIFS.

Pour les étrangers le règlement se fait soit : par eurochèque (numéro de carte inscrit au dos) - par mandat international - par virement CCP 794 17 V Rennes



BOSS OF CHICAGO

Des tueurs sont à vos trousses. Quelle erreur d'avoir voulu détrôner le Boss de Chicago !

F. BARNABE

Voloble pour
- CPC 464
- CPC 664
- CPC 6128

© 1987 VOLK

© 1985 VOLK

Tapez ce programme et préparez-vous à affronter des assassins sans pitié sur 6 tableaux différents. Vous pourrez alors rencontrer le Big Boss pour une ultime confrontation.

Tout au long du jeu, une fenêtre en bas de l'écran vous indique le nombre d'ennemis restant à abattre. Pour changer de niveau, le nombre de balles, de chargeurs et le temps en secondes qu'il vous reste à vivre, ainsi que le nombre de vies que vous possédez.
Si vous êtres lâche, grincheux et pleurnichard, en bref si vous présentez toutes les caractéristiques d'un tricheur professionnel, éditez la ligne 600 et modifiez à votre guise les variables vie et level.

Attention !!! L'usage du joystick est obligatoire...

```
10 '********************          >LA
20 '**                  **          >LB
30 '** BOSS OF CHICAGO **          >LC
40 '**                  **          >LD
50 '**  PAR F.BARNABE  **          >LE
60 '**                  **          >LF
70 '********************          >LG
80 '                                >LH
90 ' INITIALISATION                 >LJ
100 '                               >RB
110 ON BREAK GOSUB 3280             >QP
120 MODE 1:INK 0,0:BORDER 0:INK 1,1 >CW
0
130 SYMBOL AFTER 33                 >MC
140 SYMBOL 230,&FF,&0,&FF,&FF,&FF,& >LN
FF,&0,&FF
150 SYMBOL 231,&BD,&BD,&BD,&BD,&BD, >NV
&BD,&BD,&BD
160 SYMBOL 232,&BD,&BC,&B8,&B7,&AF, >MF
&BF,&40,&3F
170 SYMBOL 233,&BD,&1D,&ED,&F5,&F9, >MP
&FD,&2,&FC
180 SYMBOL 234,&FC,&2,&F9,&F5,&ED,& >MB
DD,&3D,&BD
190 SYMBOL 235,&3F,&40,&9F,&AF,&B7, >MD
&B8,&BC,&BD
200 SYMBOL 87,&FF,&FF,&FF,&FF,&FF,& >MB
FF,&FF,&FF
210 SYMBOL 98,&AA,&55,&AA,&55,&AA,& >LE
55,&AA,&55
220 SYMBOL 236,&18,&42,&0,&81,&81,& >JB
0,&42,&18
230 SYMBOL 237,&10,&42,&0,&B9,&80,& >KX
10,&42,&10
240 SYMBOL 99,&F7,&B6,&55,&0,&7F,&6 >FU
B,&55
250 SYMBOL 100,&FE,&FE,&FE,&0,&EF,& >HZ
EF,&EF
260 SYMBOL 101,&C7,&C7,&FF,&11,&11, >MJ
&FF,&C7,&C7
270 SYMBOL 102,&0,&54,&7A,&7C,&7E,& >GF
7C,&3E
280 SYMBOL 103,&5F,&FF,&7F,&0,&AA,& >LL
55,&AA,&55
290 SYMBOL 104,&E7,&C3,&99,&3C,&3C, >MT
&99,&C3,&E7
300 SYMBOL 105,&0,&FF,&FF,&A2,&0,&0 >JE
,&FF,&FF
310 SYMBOL 106,&F7,&FB,&FD,&FE,&0,& >MC
FE,&FE,&FE
320 SYMBOL 107,&E0,&EE,&EE,&EE,&EE, >MH
&EE,&EC,&E0
330 SYMBOL 108,&FF,&7F,&3F,&1F,&F,& >HB
7,&3,&1
340 SYMBOL 109,&FF,&FE,&FC,&F0,&F0, >MB
&E0,&C0,&80
350 SYMBOL 110,&FE,&FE,&FE,&FE,&FE, >PC
&FE,&FE,&FE
360 SYMBOL 111,&0,&10,&3C,&19,&7F,& >LN
7E,&7C,&3C
370 SYMBOL 112,&10,&34,&34,&34,&34, >KD
&3C,&0,&3C
380 SYMBOL 113,&0,&1F,&3F,&7D,&F9,& >LM
8A,&8C,&F8
390 SYMBOL 114,&3,&1,&4,&3,&70,&ED, >FC
&5,&3E
400 SYMBOL 115,&D8,&B0,&70,&94,&3C, >MD
&F0,&34,&E6
410 SYMBOL 116,&1E,&67,&61,&F1,&E0, >LB
&4A,&1A,&16
420 SYMBOL 117,&A,&AF,&AF,&AF,&6F,& >MZ
FE,&5E,&1E
430 SYMBOL 118,&7,&37,&77,&7B,&3C,& >HE
F,&10,&9
440 SYMBOL 119,&60,&E0,&EC,&FC,&10, >MJ
&F0,&10,&10
450 SYMBOL 120,&E,&7,&5,&18,&70,&F4 >JY
,&EE,&F6
460 SYMBOL 121,&E0,&C0,&70,&80,&5C, >MW
&6F,&77,&6F
470 PEN 1:LOCATE 5,1:PRINT CHR$(235 >MN
)+STRING$(30,230)+CHR$(234)
480 LOCATE 5,2:PRINT CHR$(231)+"SCO >NT
RE: 0       "+CHR$(231)+"  AMSTAR &
CPC "+CHR$(231)
490 LOCATE 5,3:PRINT CHR$(232)+STRI >HF
NG$(30,230)+CHR$(233)
500 FOR I=4 TO 19:LOCATE 0,I:PRINT  >DG
CHR$(231):LOCATE 33,I:PRINT CHR$(23
1):NEXT
510 LOCATE 2,20:PRINT CHR$(235)+STR >CJ
ING$(36,230)+CHR$(234)
520 FOR I=21 TO 24:LOCATE 2,I:PRINT >EA
 CHR$(231):LOCATE 39,I:PRINT CHR$(2
31):NEXT
530 LOCATE 2,25:PRINT CHR$(232)+STR >CM
ING$(36,230)+CHR$(233)
540 WINDOW #3,3,38,21,24            >RJ
550 GOSUB 2770                      >QH
560 GOSUB 3170                      >QD
570 WINDOW #2,9,32,4,19:CLS #2:CLS  >CA
#3
580 LOCATE 13,2:PRINT"0     "       >WW
590 CLEAR:ON BREAK GOSUB 3280       >XG
600 LEVEL=1:VIE=3                   >MQ
610 LOCATE 23,23:PRINT"TEMPS:":LOCA >GP
TE 32,23:PRINT "VIE:"vie
620 GOSUB 1520                      >PH
630 '                               >RK
640 ' DEPLACEMENT VISEUR            >TA
650 '                               >TR
660 PLOT -2,0,2:TAGOFF #1:PRINT #1, >PG
CHR$(22)+CHR$(1);:PRINT #1,CHR$(23)
+CHR$(3);:TAG #1
670 MOVE X,Y:PRINT #1,CHR$(236);    >AX
680 J=JOY(0)                        >EJ
690 IF MORY=1 THEN 1400             >QX
700 IF GANG=0 THEN 940              >PM
710 IF (J AND 16)<>0 THEN J=J-16:IF >RT
 CHAR>-1 THEN 830
720 IF J=0 THEN 670                 >LZ
```

```
730 PLOT -2,0,1:TAGOFF #1:PRINT #1, >JX
CHR$(23)+CHR$(2);:TAG #1:MOVE X,Y:P
RINT #1,"a";
740 IF J=1 THEN Y=Y+16                >PT
750 IF J=2 THEN Y=Y-16                >PX
760 IF J=4 THEN X=X-16                >PY
770 IF J=8 THEN X=X+16                >PB
780 IF J=5 THEN X=X-16:Y=Y+16         >XV
790 IF J=6 THEN X=X-16:Y=Y-16         >XZ
800 IF J=9 THEN X=X+16:Y=Y+16         >XP
810 IF J=10 THEN X=X+16:Y=Y-16        >XR
820 GOTO 660                          >XJ
830 '                                 >TB
840 ' FIRE !!!                        >TC
850 '                                 >TD
860 MOVE X,Y:PRINT #1,CHR$(237);      >AZ
870 ENV 1,30,0,1,127,-1,15:SOUND 12 >TD
9,0,240,15,1,0,10
880 IF TYPE=10 THEN 900               >QA
890 MUNI=MUNI-1:DI:LOCATE 3+MUNI,23 >LO
:PRINT" ":EI:IF MUNI=0 THEN MUNI=9:
CHAR=CHAR-1:DI:LOCATE 14+CHAR,23:PR
INT" ":EI:IF CHAR<>-1 THEN DI:LOCAT
E 3,23:PRINT STRING$(9,"p"):EI
900 IF TYPE=1 OR TYPE=3 THEN IF X=G >TG
X*16 OR X=GX*16-16 THEN IF Y=(-GY+2
6)*16-16 OR Y=(-GY+26)*16-2 THEN 12
80
910 IF TYPE=2 THEN IF X=GX*16-16 AN >EA
D Y=(-GY+26)*16-2 THEN 1280
920 IF TYPE=6 THEN IF X=GX*16 OR X= >BR
GX*16-16 THEN IF Y=(-GY+26)*16-16 O
R Y=(-GY+26)*16-2 THEN 3020
930 GOTO 730                          >ZJ
940 '                                 >TD
950 ' ICI LES BANDITS ARRIVENT        >TE
960 '                                 >TF
970 ON LEVEL GOSUB 1000,1060,1080,1 >PW
160,1210,1250
980 TEMPS=2:GAMG=1                    >NT
990 LOCATE 29,23:PRINT TEMPS:EVERY  >EZ
50,0 GOSUB 1490:GOTO 680
1000 CHANCE=INT(RND*6)+1:IF CHANCE= >CR
1 THEN LOCATE 13,12:PRINT "s":GX=13
:GY=12:TYPE=2:RETURN
1010 IF CHANCE>1 AND CHANCE<5 THEN  >ED
1040
1020 TYPE=1:CHANCE=INT(RND*5)+1:RES >LQ
TORE 1030:FOR I=1 TO CHANCE:READ GX
,GY:NEXT:LOCATE GX,GY:PRINT"rs":LOC
ATE GX,GY+1:PRINT"lo":RETURN
1030 DATA 16,11,23,11,28,11,12,6,16 >BH
,6
1040 TYPE=3:CHANCE=INT(RND*7)+1:RES >LZ
TORE 1050:FOR I=1 TO CHANCE:READ GX
,GY:NEXT:LOCATE GX,GY:PRINT"rs":LOC
ATE GX,GY+1:PRINT"lu":RETURN
1050 DATA 21,5,22,5,23,5,24,5,28,5, >MW
29,5,30,5,31,5
1060 TYPE=1:CHANCE=INT(RND*6)+1:RES >LA
TORE 1070:FOR I=1 TO CHANCE:READ GX
,GY:NEXT:LOCATE GX,GY:PRINT"rs":LOC
ATE GX,GY+1:PRINT"lu":RETURN
1070 DATA 12,8,17,8,22,8,27,8,12,14 >FE
,27,14
1080 CHANCE=INT(RND*2):IF CHANCE=1  >YJ
THEN 1090:ELSE 1130
1090 CHANCE=INT(RND*13)+1:RESTORE 1 >HJ
120:FOR I=1 TO CHANCE:READ GX,GY:NE
XT:LOCATE GX,GY:PRINT"rs":LOCATE GX
,GY+1:PRINT"lu"
1100 IF CHANCE>2 THEN TYPE=3:ELSE T >JC
YPE=1
1110 RETURN                           >EG
1120 DATA 12,6,12,13,17,17,18,17,19 >VQ
,17,20,17,21,17,22,17,23,17,25,13,2
8,13,29,13,30,13,31,13
1130 TYPE=2:CHANCE=INT(RND*15)+1:RE >QW
STORE 1150
1140 FOR I=1 TO CHANCE:READ GX,GY:N >VA
EXT:LOCATE GX,GY:PRINT"o":RETURN
1150 DATA 21,12,23,12,26,12,21,10,2 >WV
3,10,25,10,27,10,29,10,31,10,27,8,2
9,8,31,8,27,6,29,6,31,6
1160 TYPE=1:CHANCE=INT(RND*8)+1:RES >PD
TORE 1200
1170 FOR I=1 TO CHANCE:READ GX,GY:N >GC
EXT
1180 LOCATE GX,GY:PRINT"rs":LOCATE  >BA
GX,GY+1:PRINT"lu"
1190 RETURN                           >FE
1200 DATA 10,10,10,14,21,10,21,14,2 >XL
5,10,25,14,29,10,29,14
1210 TYPE=2:CHANCE=INT(RND*29)+1:RE >QZ
STORE 1240
1220 FOR I=1 TO CHANCE:READ GX,GY:N >GY
EXT
1230 LOCATE GX,GY:PRINT"o":RETURN   >EU
1240 DATA 10,6,10,8,10,10,10,13,10, >CG
15,14,8,14,10,14,12,14,14,18,7,18,8
,18,11,18,13,18,15,20,7,20,8,20,11,
20,13,26,14,29,7,29,9,29,11,29,13,2
0,15,31,7,31,9,31,11,31,13,31,15
1250 GX=20:GY=12:TYPE=6:RETURN      >AX
1260 '                                >YB
1270 '                                >YC
1280 DI:LOCATE 1,1:PEN 0:PRINT REMA >CT
IN(0):EI:PEN 1:ATUER=ATUER-1:LOCATE
 3+ATUER,21:PRINT" "
1290 SCORE=SCORE+50:LOCATE 12,2:PRI >NC
NT SCORE
1300 GOSUB 1320:IF ATUER=0 THEN LEV >RE
EL=LEVEL+1:GOSUB 1520
1310 GOTO 650                         >FB
1320 '                                >XJ
1330 ' LA ILS REPARTENT !!!           >XK
1340 '                                >YA
1350 BORDER 6:GAMG=0                  >PA
1360 IF TYPE=1 THEN LOCATE GX,GY:PR >UX
INT"ff":LOCATE GX,GY+1:PRINT"ff":BO
RDER 0:RETURN
1370 IF TYPE=3 THEN LOCATE GX,GY:PR >QX
INT"  ":LOCATE GX,GY+1:PRINT"  ":BO
RDER 0:RETURN
1380 IF TYPE=2 THEN LOCATE GX,GY:PR >FH
INT"f":BORDER 0:RETURN
1390 BORDER 0:RETURN                  >QH
1400 '                                >XH
1410 ' MORT ...                       >XJ
1420 '                                >XK
1430 MORT=0:ENV 1,30,0,1,127,-1,15: >XQ
SOUND 129,0,240,15,1,0,10:FOR I=1 T
O 2000:NEXT:GOSUB 1320
1440 PLOT -2,1,1:PRINT CHR$(23)+CHR >HR
$(2):MOVE x,y:PRINT #1,"a";
1450 PRINT CHR$(23)+CHR$(3):INK 2,6 >ZC
:INK 3,6:S=640:FOR I=350 TO 96 STEP
 -2:PLOT 128,1,2:DRAW 510,1:SOUND 2
,S,1,5:S=S-5:NEXT
1460 VIE=VIE-1:LOCATE 36,23:PRINT V >JQ
IE:IF VIE=0 THEN LOCATE 16,11:PEN 0
:PAPER 2:PRINT"GAME OVER":PAPER 0:P
EN 1:FOR I=1 TO 3000:NEXT:GOTO 550
1470 PRINT CHR$(23)+CHR$(2):FOR I=3 >HG
50 TO 96 STEP -2:PLOT 128,1,1:DRAW
510,1:SOUND 2,S,1,5:S=S+5:NEXT:INK
2,26:INK 3,26:X=320:Y=206:GOTO 650
1480 '                                >YF
1490 TEMPS=TEMPS-1:LOCATE 29,23:PRI >QG
NT TEMPS:IF TEMPS<=0 THEN LOCATE 1,
1:PEN 0:PRINT REMAIN(0):PEN 1:MORT=
1:RETURN
1500 RETURN                           >EK
1510 END                              >YF
1520 '                                >YA
1530 ' CHANGEMENT DE TABLEAU          >YB
1540 '                                >YC
1550 IF LEVEL<1 OR LEVEL>6 THEN CLS >BO
:SYMBOL AFTER 33:PRINT"LEVEL doit e
tre compris entre 1 et 6    inclus.
..":END
1560 IF LEVEL=1 THEN RESTORE 1710   >AY
```

```
1570 IF LEVEL=2 THEN RESTORE 1870    >AH
1580 IF LEVEL=3 THEN RESTORE 2070    >AC
1590 IF LEVEL=4 THEN RESTORE 2250    >AE
1600 IF LEVEL=5 THEN RESTORE 2430    >AI
1610 IF LEVEL=6 THEN RESTORE 2610    >AZ
1620 LOCATE 3,21:PRINT STRING$(36," >WE
o"):CHAR=CHAR+5:MUNI=0:X=320:T=206
1630 LOCATE 14,23:PRINT STRING$(CHA >RT
R,"q"):LOCATE 3,23:PRINT STRING$(0,
"p")
1640 ATUER=36:CLS #2:LOCATE 17,11:P >TG
RINT "LEVEL"LEVEL
1650 FOR I=1 TO 1000:NEXT            >TL
1660 SOUND 129,A26,60,14,2,3:SOUND   >AQ
2,213,20,14,2,3:SOUND 2,178,20,14,2
,3:SOUND 2,142,20,14,2,3
1670 FOR I=1 TO 1000:NEXT:CLS #2:FO >DR
R I=4 TO 19:READ A$:LOCATE 0,I:PRIN
T A$:NEXT
1680 RETURN                          >FJ
1690 '                               >TJ
1700 '                               >YA
1710 DATA "aaaaaaaaaak               >EQ
*
1720 DATA "aaaffaaffaaf              >EH
*
1730 DATA "aaaffaaffaak      cc      >GX
*
1740 DATA "aaaffaaffaafddddcccddddd >NA
*
1750 DATA "aaaffaaffaakddddddddddddd >PM
*
1760 DATA "iiiiiiiiiiigggggggggggggg >QD
*
1770 DATA "aaaaaaaaaaakbbbbbbbbbbbb >MN
*
1780 DATA "aaabbbaffaafbbffbbbffbbb >NQ
*
1790 DATA "aaabfbaffaakbbffbbbffbbb >NF
*
1800 DATA "aaabbbaffaafbbggbbbggbbb >NU
*
1810 DATA "aaabbbaaaaakbbbbbbbbbbbb >NQ
*
1820 DATA "aaabbbaaaaafbbbbaaabbbbb >ND
*
1830 DATA "bm ggg ibaakbbbbaaabbbbb >MJ
*
1840 DATA "c ggggg caafbbbbaaabbbbb >MG
*
1850 DATA "cggggggcaakbbbbaaabbbbb >PA
*
1860 DATA "jjjjjjjjjjjjjjjjjjjjjjj >QG
*
1870 '                               >TJ
1880 '                               >YK
1890 DATA "ddddddddddddddddddddddddd >PM
*
1900 DATA "ddddddddddddddddddddddddd >PD
*
1910 DATA "iiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiii >QB
*
1920 DATA "aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa >NQ
*
1930 DATA "aaaffaaffaaaffaaaffaaaa >NF
*
1940 DATA "aaaffaaffaaaffaaaffaaaa >NL
*
1950 DATA "aaaiiaaiiaaaiiaaaiiaaaa >PA
*
1960 DATA "aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa >NQ
*
1970 DATA "iiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiii >QH
*
1980 DATA "aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa >NT
*
1990 DATA "aaaffaaafgfgfaaaaffaaaa >NV
*
2000 DATA "aaaffaaaakbbbkaaaaffaaaa >NX
*
2010 DATA "aaaiimaafbbbfaaaaiiaaaa >NE
*
2020 DATA "aaaaaaaaakbbbkaaaaaaaaaa >NC
*
2030 DATA "aaaaaaaaafbbbfaaaaaaaaaa >NT
*
2040 DATA "jjjjjjjjjjjjjjjjjjjjjjjj >QX
*
2050 '                               >XK
2060 '                               >YA
2070 DATA "ddddddkbbbbbbbbbbbbbbbb >NJ
*
2080 DATA "ddddddkbbbbbbbb           >HE
*
2090 DATA "dddffdkbbbbbbbb  f f f    >KW
*
2100 DATA "dddffdkbbbbbbbb           >HB
*
2110 DATA "dddggdkbbbbbbbb  f f f    >KQ
*
2120 DATA "iiiiiiiibbb               >EC
*
2130 DATA "        bbb f f f f f f   >CT
*
2140 DATA "ddddddddbbb               >EL
*
2150 DATA "ddddddddbbb f f f         >GY
*
2160 DATA "dddffdddbbb               >ET
*
2170 DATA "dddffddd                  >CW
*
2180 DATA "dddggddd        nn nnnnn >HZ
*
2190 DATA "dddddddd        nninnnnn >JP
*
2200 DATA "dddddddd        nn nnnnn >HK
*
2210 DATA "dddddddd        nn nnnnn >HL
*
2220 DATA "ddddddddddddddddnnnnnnnn >PA
*
2230 '                               >XK
2240 '                               >YA
2250 DATA "iaa  iaa  iaa  iaa  iaa   >HA
*
2260 DATA " ia   ia   ia   ia   ia   >DH
*
2270 DATA "iiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiii >QB
*
2280 DATA "kkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkk >QE
*
2290 DATA "iiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiii >QD
*
2300 DATA "ddddddddddddddddddddddddd >NG
*
2310 DATA "dffdddddddddffddffddffdd >PR
*
2320 DATA "dffdddddddddffddffddffdd >PT
*
2330 DATA "diidaaaaaandiiddiiddiidd >PL
*
2340 DATA "ddddaVOTEZnddddddddddddd >NU
*
2350 DATA "dffdaaaaaandffddffddffdd >PM
*
2360 DATA "dffdaaCPCandffddffddffdd >MN
*
2370 DATA "diidaaaaaandiiddiiddiidd >PQ
*
2380 DATA "ddddaaaaaanddddddddddddd >NG
*
2390 DATA "ddddddddddddddddddddddd >PH
*
2400 DATA "jjjjjjjjjjjjjjjjjjjjjjj >QX
*
2410 '                               >XK
2420 '                               >YA
2430 DATA "                          >MB
*
2440 DATA "aaaa    bbbbb  aa  aaaaa >MT
*
```

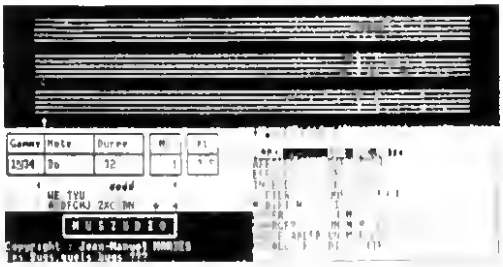
```
2450 DATA "afaa    bbbbb  aa  aaaaa >HZ
*
2460 DATA "aaaaaaa bfbfb  aa  afafa >JF
*
2470 DATA "afaaafa bbbbb  aa  aaaaa >KQ
*
2480 DATA "aaaaaaa bfbfbaaaa  afafa >LX
*
2490 DATA "afaaafa bbbbbaaaa  aaaaa >LP
*
2500 DATA "aaaaaaa bfbfbaaaa  afafa >LP
*
2510 DATA "bbbaafa bbbbbaaaa  aaaaa >LE
*
2520 DATA "bfbaaaa bfbfbaaabbbafafa >MB
*
2530 DATA "bbbaafa bbbbbaaabfbaaaaa >MM
*
2540 DATA "bfbaaaaabfbfbaaabbbafafa >PE
*
2550 DATA "ffffffffffffffffffffffffff >PJ
*
2560 DATA "bbbbbbbbnnnnnnnnnnnnnnnn >QE
*
2570 DATA "bbbbbbnnnnnnnnnnnnnnnnnn >QG
*
2580 DATA "bbbnnnnnnnnnnnnnnnnnnnnn >RM
*
2590 '                              >YJ
2600 '                              >YA
2610 DATA "aaaanddddddddddddddaaaaa >MT
*
2620 DATA "aaaanddddddddddddddaaaaa >MU
*
2630 DATA "aaaanddddddddddddddaaaaa >MV
*
2640 DATA "aaaanddddddddddddddaaaaa >MW
*
2650 DATA "aaaanddddddddddddddaaaaa >MX
*
2660 DATA "aaaanddddddaaaaaa daaaaa >MU
*
2670 DATA "aaaanddddddaaaaaa daaaaa >MV
*
2680 DATA "aaaanddddm  laaa daaaaa >LE
*
2690 DATA "aaaanddddd vv aaa daaaaa >MU
*
2700 DATA "aaaanddddd ay aaa daaaaa >MP
*
2710 DATA "aaaanddlllllllllla daaaaa >MQ
*
2720 DATA "aaaaa  aaaaaaaaa   laaaa >KH
*
2730 DATA "aaaa   aaaaaaaaa   laaa >JB
*
2740 DATA "aaa    k       k    laa >CQ
*
2750 DATA "aa                   la >ZN
*
2760 DATA "a                     l >YG
*
2770 '                              >YJ
2780 ' TITRE                        >YK
2790 '                              >ZA
2800 CLS #3:RESTORE 2860            >RC
2810 FOR I=A TO 19:READ A$:LOCATE 9 >VV
,I:PRINT A$:NEXT
2820 LOCATE 20,11:PAPER 1:PEN 0:PRI >ZK
NT"OF":PAPER 0:PEN 1
2830 CLS #3:LOCATE 11,23:PRINT"ESP >YB
ACE$ POUR JOUER"
2840 INK 2,26:INK 3,26              >PM
2850 RESTORE 3230:RETURN            >UG
2860 DATA "ddddddddddddddddddddddd >PK
*
2870 DATA "ddddddddddddddddddddddd >PL
*
2880 DATA "ddd   dd   dd   dd   ddd >ED
*
2890 DATA "ddd c cd c cd cccd cccdd >JC
*
2900 DATA "ddd   cd c cd   dd   ddd >FH
*
2910 DATA "ddd c cd c cddc cddc cdd >JX
*
2920 DATA "ddd   cd   cd   cd   cdd >EU
*
2930 DATA "ddddcccddcccddcccddcccdd >MD
*
2940 DATA "  d d d d  d   d   d     >BG
*
2950 DATA " cc   c c cc c c ccc cc  >FC
*
2960 DATA " cd c c c cd   c c d cd  >EU
*
2970 DATA "  d c c c  d c c   c     >CU
*
2980 DATA "dccdcdcdcdccdcdcdcccdccc >NF
*
2990 DATA "ddddddddddddddddddddddd >PP
*
3000 DATA "ddddddddddddddddddddddd >ME
*
3010 DATA "fffffffffffffffffffffffff >QV
*
3020 '                              >XH
3030 ' GAGNER !!!                   >XJ
3040 '                              >XK
3050 DI:LOCATE 1,1:PEN 0:PRINT REMA >TP
IN(0):PEN 1:EI
3060 SCORE=SCORE+500:LOCATE 12,2:PR >PN
INT SCORE
3070 SPEED INK 1,1:BORDER 0,6:FOR I >TB
=1 TO 3000:NEXT
3080 BORDER 0:CLS #2:PEN 2:LOCATE 1 >AD
0,10:PRINT"VOUS AVEZ TUE LE BOSS.":
LOCATE 14,12:PRINT"FELICITATIONS"
3090 FOR I=1 TO 3000:NEXT           >TN
3100 CLS #2:LOCATE 12,10:PRINT"MAIS >NM
 OSERIEZ VOUS":LOCATE 15,12:PRINT"L
E REFAIRE"
3110 FOR I=1 TO 3000:NEXT           >TF
3120 CLS #2:LOCATE 11,10:PRINT"ET C >CH
'EST REPARTI...":PEN 1
3130 FOR I=1 TO 3000:NEXT           >TH
3140 GANG=0:LEVEL=1:CHAR=0:GOSUB 15 >QP
30:GOTO 640
3150 GANG=0:LEVEL=1:CHAR=0:GOSUB 15 >QQ
30:GOTO 640
3160 '                              >YC
3170 ' MUSIQUE                      >TD
3180 '                              >YE
3190 IF SON=57 THEN SON=0:RESTORE 3 >FF
230
3200 SON=SON+1:READ S,D:A$="":A$=IN >GP
KEY$:IF A$=" " THEN RETURN
3210 SOUND 6,S*2,D*40,15,2,3:SOUND  >WV
2,S+5,D*20,5,A,0:SOUND 1,200,D*5,A,
2,3
3220 GOTO 3190                      >MH
3230 DATA 239,1,253,0.5,284,0.5,319 >XF
,1,358,1,379,1,426,1,478,0.5,319,0.
5,284,1.5,284,0.5,253,1.5,253,0.5,2
39,1.5,239,0.5,239,0.5,253,0.5,284,
0.5,319,0.5,319,0.75,358,0.25,379,0
.5,239,0.5,239,0.5,253,0.5,284,0.5,
319,0.5
3240 'DATA 213,0.5,179,0.5,142,0.5, >YB
190,0.5,179,0.5,213,0.5,478,0.5
3250 DATA 319,0.75,358,0.25,379,0.5 >JX
,379,0.5,379,0.5,379,0.5,379,0.5,37
9,0.5,358,0.25
3260 DATA 319,1.5,358,0.25,379,0.5, >WB
426,0.5,426,0.5,426,0.5,426,0.5,379
,0.25
3270 DATA 358,1.5,379,0.5,426,0.25, >AJ
478,0.5,239,1,284,0.5,319,0.75,358,
0.25,379,0.25,358,0.25,379,1,426,1,
478,1
3280 '                              >TF
3290 SYMBOL AFTER 33:END            >TU
```

MUSTUDIO

Il s'agit d'un programme musical, ce qui est déjà intéressant en soi. Ce qui l'est encore plus, c'est qu'il est destiné à des néophytes en informatique doublés d'ignares en musique. J'ai donc rendu MUSTUDIO (pour «MUSique sTUdio», en toute simplicité !) particulièrement SIMPLE et FACILE à utiliser.

Jean-Manuel MARIES

Valable pour
☐ CPC 464
☒ CPC 664
☒ CPC 6128



Concrètement, il permet d'écrire (entre autres) un morceau de musique sur 4 octaves, 1 voie avec un maximum de 999 notes.

Dans le détail :

Après un RUN»M, l'écran se présente divisé en 3 parties principales :
– En haut, la partition (70 notes à la fois)
– En bas à gauche, le tableau de saisie et de lecture des notes.
– En bas à droite, la fenêtre des options.
Sur ces portées, les notes s'inscrivent au fur et à mesure de leur saisie. Elles doivent être affichées pour pouvoir être modifiées.

Le tableau de Saisie/Lecture affiche en permanence les renseignements sur la note courante :
Gamme (de 1 à 4)
Note (*do*, *do#*,..., *la#*, *si*)
Durée (o,..., , ,... , pointée ou pas)
Numéro
Kt est une constante de temps (tempo).

Juste sous le tableau, les touches à utiliser sont indiquées avec au-dessus, les effets correspondants. Par exemple :
– pour changer la gamme (- ou +), il faut utiliser les touches «/» et «\».
– pour se déplacer sur la partition, il faut utiliser les touches du curseur («←»et «→»). On ne peut pas aller au-delà de la dernière note.

Pour choisir une durée correspondant à o, , , , ou , il faut appuyer respectivement sur «Z»,«X»,«C»,«V», »B» ou «N».

Pour valider une note, il faut appuyer sur <RETURN>

Il y a encore 2 touches utiles :
– le point «.» qui permet de pointer/dépointer une note.
– la touche «]}» dont le symbole rappelle le silence, et qui permet de transformer «o » en « »

Pour revenir aux notes, il suffit de presser une touche correspondant à «Note» (A,W,...)

La disposition des touches A, W,... n'a pas été choisie par hasard : elle suggère un clavier de piano (!).

Enfin, encore une astuce : au cas où les durées «Standard» ne vous conviendraient pas, vous pouvez en donner de différentes, ponctuellement, en tapant directement les chiffres.

• Les options

Vous étiez déjà étonné, vous n'avez pas tout vu. (Toute modestie mise à part). On choisit les options avec les touches verticales du curseur, on valide avec la barre d'espace.
On peut se servir de toutes les options (sauf CATALOGUE) en donnant une réponse «chaîne vide» ou «0» lorsqu'un nombre ou un nom (de fichier) est demandé.
Lors de la saisie de nombres ou de noms, on ne peut pas corriger une erreur en effaçant le dernier caractère introduit : il faut procéder par défilement. On retape la valeur correcte, le «rab» disparaît à gauche. (Faites-le, c'est classieux).

• Aller sur une note

On ne peut travailler (modifier) que sur les 70 notes affichées. Cette option permet de «changer» de bloc.
Par exemple : les notes affichées sont les notes n°s 1 à 76 (bizarrerie : elles sont dans l'ordre : 70, 1, 2,... 69).
Si vous faites : aller à la note 80, les nouvelles notes affichées sont les n°s 71 à 140, et le curseur («↑») est sous la note 80. (Il est invisible, pour le faire apparaître, il suffit de le déplacer).

• Afficher Partition

La première note de l'écran (ou presque, *cf.* «Bizarrerie») est un multiple de 70 (son numéro). Ceci est dû à une gestion particulière de l'affichage.
Donc, même si vous tapez «...à partir de la note n° 160», ce sera à partir de la note 140 (ah ! mais !).

• Effacer des notes

On peut effacer des notes de A à B compris. Ceci entraîne un déplacement : la note B+1 vient en A, etc.

Avant	A-1	A	A+1	...	B-1	B	B+1	B+2
Après	A-1	B+1	B+2					

• Insérer des vides

On peut insérer N vides à la position P, la note P se trouve donc déplacée en P+N

Avant	P-1	P	P+2
Après	P-1	{...N...}	"P"

• Copier une séquence

On peut copier les notes n°s A à B inclus à la position P (incluse).
Il faut donc insérer des blancs avant cette opération si on ne veut pas écraser les notes P et suivantes.

• Modifier Kt

Pour modifier le tempo, donner sa valeur en dixième. Pour avoir Kt = 2.5, taper 25.

• Jouer un morceau

Il faut l'avoir chargé avant car il n'y en a qu'un en mémoire à un moment donné. On peut jouer d'une note A à une note

B (incluses). Pour interrompre l'exécution, il suffit de presser n'importe quelle touche.

Remarque : Dans EFFACER et JOUER, on peut dépasser le nombre de notes en mémoire. Par exemple, pour jouer (ou effacer) l'ensemble d'un morceau, on peut donner comme valeurs de 1 à 999.

• Charger/Sauvegarder un morceau

L'extension «.MUS» est automatiquement ajoutée au nom donné.

Avant un changement, consultez par précaution le catalogue de la disquette, le programme ne gère pas les erreurs, il vous faudrait relancer le programme après une réinitialisation (à cause des «symbol...»).

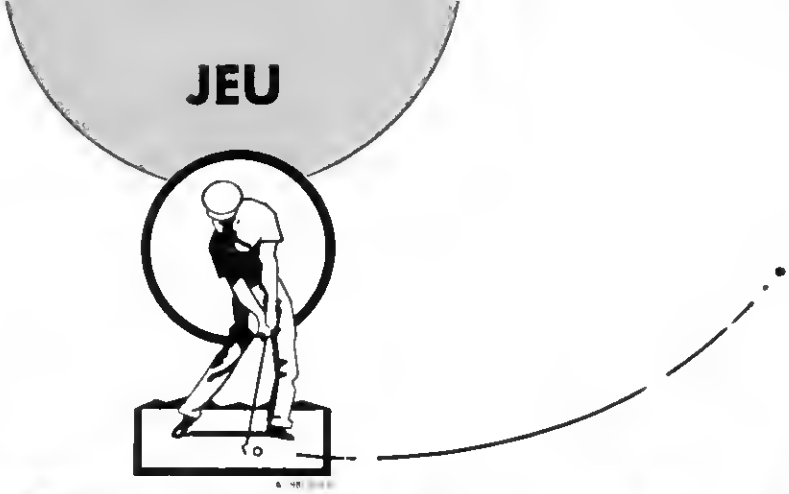
Point important : le morceau est sauvegardé sous la forme : Kt, Période, Durée, Période, Durée... ce qui rend le fichier très facilement récupérable par un autre programme (jeu, présentation,...). De la même façon, un fichier qui aurait cette structure pourrait être envoyé à MUSTUDIO qui se charge de reconnaître les notes d'après la période et la durée (pourvu que les gammes soient compatibles).

```
100 SYMBOL AFTER 160                    >PQ
110 OPENOUT "bidon":MEMORY HIMEM-1: >RZ
CLOSEOUT
120 SYMBOL 160,0,0,0,255,0,0,0,0        >YC
130 SYMBOL 161,0,0,0,255,0,0,0,255      >AC
140 SYMBOL 162,0,0,0,120,132,132,13 >FU
2,120
150 SYMBOL 163,4,4,4,124,132,132,13 >FN
2,120
160 SYMBOL 164,4,4,4,124,252,252,25 >FA
2,120
170 SYMBOL 165,7,4,4,124,252,252,25 >FF
2,120
180 SYMBOL 166,7,4,7,124,252,252,25 >FL
2,120
190 SYMBOL 167,7,4,7,124,255,252,25 >FR
2,120
200 SYMBOL 168,0,0,0,0,0,126,126,25 >BM
5
210 SYMBOL 169,0,0,0,255,126,126,0, >BP
0
220 SYMBOL 170,56,8,12,4,4,4,62,96  >AN
230 SYMBOL 171,127,1,2,2,4,4,8,8    >YL
240 SYMBOL 172,127,1,62,2,4,4,8,8   >22
250 SYMBOL 173,127,1,62,2,60,4,8,8  >AJ
260 '                                >RJ
270 DEFINT a-z                       >WF
280 DIM nom$(12),ht(12),des$(6),blc >WK
$(6),per(48),FP(1000),FD(1000),op$(
10)
290 FOR touche=0 TO 12:READ nom$(to >DD
uche),ht(touche):NEXT
300 DATA "é..è",5,"Do",1,"Do #",1," >ZU
Re",2,"Re #",2,"Mi",3
310 DATA "Fa",4,"Fa #",4,"Sol",5,"S >LL
ol #",5,"La",6,"La #",6,"Si",7
320 FOR duree=1 TO 6:des$(duree)=CH >TY
R$(161+duree)
330 blc$(duree)=CHR$(167+duree):NEX >FR
T
340 FOR i=1 TO 48:READ per(i):NEXT  >8E
350 DATA 856,802,851,804,758,716,67 >TJ
6,638,602,568,536,506
360 DATA 478,451,426,402,379,358,33 >XQ
8,319,301,284,268,253
370 DATA 239,225,213,201,190,179,16 >XG
9,159,150,142,134,127
380 DATA 119,113,106,100,95,89,84,8 >NZ
0,75,71,67,63
390 nop=10:FOR op=1 TO nop:READ op$ >NP
(op):NEXT
400 DATA "ALLER       SUR UNE NOTE" >JF
,"AFFICHER    PARTITION","EFFACER
   DES NOTES","INSERER     DES VIDE
S","COPIER      UNE SEQUENCE"
410 DATA "MODIFIER    KT","JOUER    >RL
    UN MORCEAU","CHARGER     UN MOR
CEAU","SAUVEGARDER UN MORCEAU","CAT
ALOGUE   DISQUETTE"
420 '                                >RG
430 z$=CHR$(8)+CHR$(10)              >QP
440 vport$=CHR$(161)+z$+CHR$(161)+z >JX
$+CHR$(160)+z$+" "+z$+CHR$(161)+z$+
CHR$(161)+z$+" "+z$+CHR$(161)+z$+CH
R$(161)+z$+CHR$(160)
450 curh$=CHR$(242)+CHR$(243):curv$ >AM
=CHR$(240)+CHR$(241)
460 desgam$=CHR$(162)+CHR$(163)+CHR >VN
$(164)+CHR$(165)+CHR$(166)+CHR$(167
)
470 desblcs$=CHR$(168)+CHR$(169)+CH >WV
R$(170)+CHR$(171)+CHR$(172)+CHR$(17
3)
480 esx$=CHR$(24)                    >LP
490 '                                >TD
500 MODE 2:BORDER 13                 >NG
510 WINDOW #1,1,40,13,20:WINDOW #2, >LB
1,80,1,12:PEN #2,0:PAPER #2,1:WINDO
W #4,1,40,21,25:PEN #4,0:PAPER #4,1
:GOSUB 3690
520 WINDOW #3,41,80,13,25:WINDOW SW >HL
AP 0,3
530 GRAPHICS PAPER 1:GRAPHICS PEN 0 >EA
,1
540 CLS#2:FOR i=6 TO 75:LOCATE #2,i >DL
,2:PRINT#2,vport$:NEXT
550 GOSUB 2600:GOSUB 3260 'Initiali >TE
sation fenetres #1 et #3
560 Gm=2:Nm=0:No=1:Nt=1:Dn=1:kt!=2. >FF
5
570 LOCATE #1,31,4:PRINT#1,RIGHT$(" >WD
   "+STR$(Kt!),4)
580 GOSUB 2730:GOSUB 2770:GOSUB 282 >CK
0:GOSUB 2880:GOSUB 3010
590 '***************************** >TE
**************
600 ' Boucle de Saisie               >RG
610 '---------------------------- >RH
--------------
620 k$=INKEY$:IF k$="" THEN 620 ELS >RY
E k$=UPPER$(k$)
630 k=INSTR("AWSEDFTGYHUJ",k$):IF k >RA
<>0 THEN 760        '  N° Note
640 k=INSTR("ZXCVBN",k$):IF k<>0 TH >JF
EN 800              '  Duree
650 IF k$="." THEN 840               >NG
                    '  Pointee
660 IF k$="/" OR k$="ç" THEN 880     >WG
                    '  Gamme
670 IF k$="$" THEN 940               >PC
                    '  Blanc
680 k=INSTR("1234567890",k$):IF k<> >LH
0 THEN 980          '  Duree Speciale

690 IF k$=CHR$(13) THEN 1070         >UY
                    '  Validation No
te
700 k=INSTR(curh$,k$):IF k<>0 THEN  >FH
1150                '  Deplacement

710 k=INSTR(curv$+" ",k$):IF k<>0 T >KL
HEN 1230            '  Options
720 PRINT CHR$(7):GOTO 620           >UM

730 '***************************** >TA
********
740 ' N° Note                        >TB
750 '-------------------             >TC
760 nt=k:GOSUB 2770:GOSUB 2880:LOCA >VC
TE #1,16,6:PRINT#1,desgam$:GOTO 620

770 '-------------------             >TE
780 ' Duree                          >TF
790 '-------------------             >TG
```

```
800 Dn=k:GOSUB 2820:GOSUB 2880:GOTO >GJ
 620
810 '--------------------           >RK
820 ' Pointee                       >TA
830 '--------------------           >TB
840 pt=NOT(pt):GOSUB 2820:GOTO 620  >CG
850 '--------------------           >TD
860 ' Gamme                         >TE
870 '--------------------           >TF
880 IF k$="/" THEN Gm=Gm-1:IF Gm=0  >KH
THEN Gm=4
890 IF k$="ç" THEN Gm=Gm+1:IF Gm=5  >KH
THEN Gm=1
900 GOSUB 2730:GOSUB 2880:GOTO 620  >BZ
910 '--------------------           >TA
920 ' Blanc                         >TB
930 '--------------------           >TC
940 nt=0:GOSUB 2770:GOSUB 2880:LOCA >XT
TE #1,16,6:PRINT#1,desblcs$:GOTO 62
0
950 '--------------------           >TE
960 ' Duree Speciale                >TF
970 '--------------------           >TG
980 zd$="00"+k$:ok=-1:LOCATE #1,17, >RB
4:PRINT#1,zd$
990 WHILE ok                        >GH
1000   k$=INKEY$:IF k$="" THEN 1000 >ZM

1010   IF INSTR("0123456789",k$)=0  >VU
THEN ok=0:GOTO 1030
1020   zd$=RIGHT$(zd$+k$,3):Dn=-VAL >QW
(zd$):LOCATE #1,17,4:PRINT#1,zd$
1030 WEND:GOTO 620                  >MD
1040 '--------------------          >XH
1050 ' Validation Note              >XJ
1060 '--------------------          >XK
1070 FP(No)=-(Nt<>0)*per((Gm-1)*12+ >TP
Nt):IF Dn>0 THEN FD(No)=(1-pt/2)*2^
(6-Dn) ELSE FD(No)=Dn
1080 No=No+1:IF No>NN THEN NN=No    >AL

1090 IF No MOD 70=0 THEN FOR I=6 TO >WL
 75:LOCATE #2,1,2:PRINT#2,vport$:NE
XT
1100 GOSUB 3010:LOCATE #1,16,6:PRIN >TG
T#1,desgam$:IF FD(No)=0 THEN GOSUB
2880
1110 GOTO 620                       >EG
1120 '--------------------          >XG
1130 ' Deplacement                  >XH
1140 '--------------------          >XJ
1150 IF k=2 THEN 1180               >NZ
1160   IF (No MOD 70)=1 THEN PRINT  >BK
CHR$(7)+CHR$(8);:GOTO 620
1170   No=No-1:GOSUB 3010:GOTO 620  >AL
1180 IF (No MOD 70)=0 OR No>NN THEN >LR
 PRINT CHR$(7)+CHR$(8);:GOTO 620

1190   No=No+1:GOSUB 3010:GOTO 620  >AL

1200 '*************************** >XF

1210 ' Options                      >XG
1220 '---------------------------- >XH

1230 IF k>1 THEN 1260               >NX
1240   LOCATE 1,2+op:PRINT op$(op): >HG
op=op-1:IF op=0 THEN op=nop
1250   LOCATE 1,2+op:PRINT esz$;op$ >XY
(op);esz$:GOTO 620
1260 IF k=3 THEN 1290               >NE
1270   LOCATE 1,2+op:PRINT op$(op): >HF
op=op+1:IF op>nop THEN op=1
1280   LOCATE 1,2+op:PRINT esz$;op$ >XB
(op);esz$:GOTO 620
1290 ON op GOSUB 1340,1430,1510,169 >JT
0,1860,2050,2420,2250,2130,2360
1300 GOSUB 3260:GOTO 620            >RA
1310 '---------------------------- >XH

1320 ' Aller sur une note           >XJ
1330 '---------------------------- >XK

1340 CLS                            >ZH
1350 PRINT esz$;"Aller sur une note >AV
 ";esz$:PRINT
1360 PRINT"Il y a ";NN;" Notes."    >DD
1370 GOSUB 3420                     >XC
1380 IF INT(z/70)=INT(No/70) THEN N >CD
o=z:GOSUB 3010:RETURN
1390 za=INT(z/70)*70:No=z:GOSUB 333 >NK
0:RETURN
1400 '---------------------------- >XH

1410 ' AFFicher la partition        >XJ
1420 '---------------------------- >XK

1430 CLS:PRINT esz$;"Afficher la pa >KU
rtition";esz$:PRINT
1440 PRINT"Il y a ";NN;" Notes."    >DC
1450 PRINT:PRINT"Afficher a partir  >GZ
de la note No:"
1460 GOSUB 3420:IF z=0 THEN RETURN  >BM
1470 za=70*INT((z-1)/70)+1:No=za:GO >JN
SUB 3330:GOSUB 3010:RETURN
1480 '---------------------------- >YF

1490 ' Effacer des notes            >YG
1500 '---------------------------- >XJ

1510 CLS:PRINT esz$;"Effacer des no >DZ
tes";esz$:PRINT
1520 PRINT"Il y a ";NN;" Notes.":LO >CW
CATE 2,13:PRINT"(000) Pour sortir."

1530 LOCATE 1,5:PRINT"A partir de l >GL
a note :":GOSUB 3420
1540 LOCATE 23,5:PRINT z$:za=z:IF z >PW
=0 THEN 1650
1550 LOCATE 1,6:PRINT"Jusqu'a la no >EC
te     :":GOSUB 3420
1560 LOCATE 23,6:PRINT z$:zb=z:IF z >PA
=0 THEN 1650
1570 IF za>zb THEN z=za:za=zb:zb=z  >DF
1580 '                              >YG
1590 zc=zb-za+1                     >GJ
1600 FOR zi=za TO NN                >NZ
1610   IF zi+zc>NN THEN zfp=0:zfd=0 >TT
 ELSE zfp=FP(zi+zc):zfd=FD(zi+zc)
1620   FP(zi)=zfp:FD(zi)=zfd        >XP
1630 NEXT                           >LB
1640 NN=NN-zc                       >UE
1650 RETURN                         >FF
1660 '---------------------------- >YF

1670 ' Inserer des vides            >YG
1680 '---------------------------- >YH

1690 CLS:PRINT esz$;"Inserer des vi >OR
des";esz$:PRINT
1700 PRINT"Il y a ";NN;" Notes.":LO >CW
CATE 2,13:PRINT"(000) Pour sortir."

1710 LOCATE 1,5:PRINT"A partir de l >GL
a note :":GOSUB 3420
1720 LOCATE 23,5:PRINT z$:za=z:IF z >PV
=0 THEN 1820
1730 LOCATE 1,6:PRINT"Vides a inser >EF
er     :":GOSUB 3420
1740 LOCATE 23,6:PRINT z$:zc=z:IF z >PA
=0 THEN 1820
1750 IF za+zc>999 THEN PRINT CHR$(7 >ZF
)+CHR$(8);:GOTO 1820
1760 '                              >YG
1770 NN=NN+zc                       >UG
1780 FOR zi=NN TO za+zc STEP -1     >YX
1790   FP(zi)=FP(zi-zc):FD(zi)=FD(z >JB
i-zc)
1800 NEXT                           >LA
1810 FOR zi=za TO za+zc-1:FP(zi)=0: >UU
FD(zi)=0:NEXT
1820 RETURN                         >FE
1830 '---------------------------- >YE

1840 ' Copier une sequence          >YF
1850 '---------------------------- >YG
```

```
1860 CLS:PRINT esx$;"Copier une seq >GG
uence";esx$:PRINT
1870 PRINT"Il y a ";NN;" Notes.":LO >CE
CATE 2,13:PRINT"(000) Pour sortir."

1880 LOCATE 1,5:PRINT"A partir de 1 >GV
a note :":GOSUB 3420
1890 LOCATE 23,5:PRINT z$:za=z:IF z >PV
=0 THEN 2010
1900 LOCATE 1,6:PRINT"Jusqu'a la no >EB
te     :":GOSUB 3420
1910 LOCATE 23,6:PRINT z$:zb=z:IF z >PP
=0 THEN 2010
1920 LOCATE 1,7:PRINT"A la position >DJ
       :":GOSUB 3420
1930 LOCATE 23,7:PRINT z$:zc=z:IF z >PU
=0 THEN 2010
1940 IF za>zb THEN z=za:za=zb:zb=z  >DG
1950 IF zc<=zb OR zc+zb-za>999 THEN >QT
 PRINT CHR$(7)+CHR$(8);:GOTO 2010

1960 '                              >YJ
1970 NN=NN+zb-za+1                  >NT
1980 FOR zi=za TO zb                >PC
1990   FP(zc+zi-za)=FP(zi):FD(zc+zi >RG
-za)=FD(zi)
2000 NEXT                           >KD
2010 RETURN                         >EG
2020 '---------------------------- >XG

2030 ' Modifier Kt                  >XH
2040 '---------------------------- >XJ

2050 CLS:PRINT esx$;"Modifier Kt ";  >VN
esx$:PRINT
2060 LOCATE 1,5:PRINT"Nouvelle vale >JR
ur (x10) :":GOSUB 3420
2070 LOCATE 25,5:PRINT z$:IF z=0 TH >HZ
EN 2090
2080 kt!=z/10:LOCATE #1,31,4:PRINT# >HN
1,RIGHT$("   "+STR$(Kt!),4)
2090 RETURN                         >FE
2100 '---------------------------- >XF

2110 ' Sauvegarder un morceau       >XG
2120 '---------------------------- >XH

2130 CLS:PRINT esx$;"Sauvegarder ";  >WV
esx$:PRINT
2140 GOSUB 3550                     >XC
2150 IF z$="        " THEN RETURN   >YP
2160 z$=z$+".MUS":OPENOUT z$        >XG
2170   PRINT#9,Kt!                  >LM
2180   PRINT#9,NN                   >LE
2190   FOR zi=1 TO NN:PRINT#9,FP(zi >CC
):PRINT#9,FD(zi):NEXT
2200 CLOSEOUT                       >TE
2210 RETURN                         >EJ
2220 '---------------------------- >XJ

2230 ' Charger un morceau           >XK
2240 '---------------------------- >TA

2250 CLS:PRINT esx$;"Charger un mor >GE
ceau ";esx$:PRINT
2260 GOSUB 3550                     >XF
2270 IF z$="        " THEN RETURN   >YT
2280 z$=z$+".MUS":OPENIN z$         >MJ
2290   INPUT#9,Kt!:INPUT#9,NN       >YA
2300   FOR zi=1 TO NN:INPUT#9,FP(zi >CB
):INPUT#9,FD(zi):NEXT
2310 CLOSEIN                        >LG
2320 RETURN                         >FA
2330 '---------------------------- >YA

2340 ' CATalogue                    >TB
2350 '---------------------------- >TC

2360 CLS:CAT                        >JG
2370 WHILE INKEY$="":WEND           >UH
2380 RETURN                         >FG
2390 '---------------------------- >YG

2400 ' Jouer un morceau             >XJ
2410 '---------------------------- >XK

2420 CLS:PRINT esx$;"Jouer un morce >VB
au";esx$
2430 PRINT"Il y a ";NN;" Notes.":LO >CX
CATE 2,13:PRINT"(000) Pour sortir."

2440 LOCATE 1,5:PRINT"A partir de 1 >GM
a note :":GOSUB 3420
2450 LOCATE 23,5:PRINT z$:zb=z:IF z >PX
=0 THEN 2550
2460 LOCATE 1,6:PRINT"Jusqu'a la no >ED
te     :":GOSUB 3420
2470 LOCATE 23,6:PRINT z$:zb=z:IF z >PB
=0 THEN 2550
2480 IF za>zb THEN z=za:za=zb:zb=z  >DG
2490 IF zb>999 THEN PRINT CHR$(7)+C >VP
HR$(8);:GOTO 2550
2500 CLEAR INPUT:PRINT"*Pressez une >YG
 touche*":WHILE INKEY$="":WEND
2510 FOR zi=za TO zb                >NA
2520   zfp=FP(zi):zd=kt!*ABS(FD(zi) >MZ
):IF zd=0 OR INKEY$<>"" THEN zi=999
9:GOTO 2540
2530   SOUND 1,zfp,zd,15:SOUND 1,zf >JR
p,0,5,0
2540 NEXT                           >LC
2550 RETURN                         >FF
2560 END    ' Simple precaution     >ZB
2570 '---------------------------- >YG
-
2580 ' Initialisation fenetre #1    >YM

2590 '---------------------------- >YJ
-
2600 CLS:                           >GE
2610 PRINT#1,CHR$(150)+STRING$(5,15 >EA
4)+CHR$(158)+STRING$(7,154)+CHR$(15
8)+STRING$(7,154)+CHR$(156)+CHR$(15
0)+STRING$(4,154)+CHR$(156)+CHR$(15
0)+STRING$(4,154)+CHR$(156)
2620 PRINT#1,CHR$(149);"Gamme";CHR$ >HZ
(149);"Note   ";CHR$(149);"Duree  "
;CHR$(149);CHR$(149);" No ";CHR$(14
9);CHR$(148);" Kt ";CHR$(149)
2630 PRINT#1,CHR$(151)+STRING$(5,15 >EL
4)+CHR$(159)+STRING$(7,154)+CHR$(15
9)+STRING$(7,154)+CHR$(157)+CHR$(15
1)+STRING$(4,154)+CHR$(157)+CHR$(15
1)+STRING$(4,154)+CHR$(157)
2640 PRINT#1,CHR$(149)+SPACE$(5)+CH >WL
R$(149)+SPACE$(7)+CHR$(149)+SPACE$(
7)+CHR$(148)+CHR$(149)+SPACE$(4)+CH
R$(148)+CHR$(148)+SPACE$(4)+CHR$(14
9)
2650 PRINT#1,CHR$(147)+STRING$(5,15 >EH
4)+CHR$(155)+STRING$(7,154)+CHR$(15
5)+STRING$(7,154)+CHR$(153)+CHR$(14
7)+STRING$(4,154)+CHR$(153)+CHR$(14
7)+STRING$(4,154)+CHR$(153)
2660 PRINT#1," -   +          ";desg >LJ
am$;"    - +"
2670 PRINT#1,"       WE TYU"        >VC
2680 PRINT#1," /   c ASDFGHJ ZXCVBN >KC
   ";CHR$(242);"  ";CHR$(243)
2690 RETURN                         >GA
2700 '---------------------------- >YB
-
2710 ' Aff Gamme (GM)               >YC
2720 '---------------------------- >YD
-
2730 LOCATE #1,2,4:PRINT#1,"1234":L >XJ
OCATE #1,1+GM,4:PRINT#1,esx$;CHR$(4
8+GM);esx$:RETURN
2740 '---------------------------- >YF
-
2750 ' Aff Nom$  (Nt)               >YG
2760 '---------------------------- >YH
-
2770 IF nt=0 THEN z=0 ELSE z=nt MOD >WE
```

```
12:IF z=0 THEN z=12
2780 LOCATE #1,8,4:PRINT#1,LEFT$(no >BY
m$(z)+"   ",5):RETURN
2790 '---------------------------- >ZA
-
2800 ' Aff Duree (Dn)               >YC
2810 '---------------------------- >YD
-
2820 z=2^(6-Dn):IF Pt THEN z=z*1.5  >BA

2830 LOCATE #1,16,4:PRINT#1,z;"  ": >YW
LOCATE #1,21,4:PRINT#1,des$(Dn);:IF
 Pt THEN PRINT#1,"." ELSE PRINT#1,"
 "
2840 RETURN                         >FH
2850 '---------------------------- >YH
-
2860 ' Aff Des   Note Courante      >YJ
2870 '---------------------------- >YK
-
2880 zn=No:zp=pt:zGm=Gm:IF nt=0 THE >NM
N znt=0 ELSE znt=(Gm-1)*12+nt
2890 IF Dn>0 THEN zd=Dn ELSE zd=3   >AK
2900 '---------------------------- >YD
-
2910 ' Aff Des   SSPRG              >YE
2920 '---------------------------- >YF
-
2930 zx=(zn MOD 70)*8+40:IF znt=0 T >PE
HEN z$=blc$(zd):zy=310:GOTO 2950
2940 zy=262+4*((zGm-1)*7+ht(((znt-1 >GP
) MOD 12)+1)-1):z$=des$(zd)
2950 LOCATE #2,(zn MOD 70)+6,2:PRIN >NQ
T #2,vport$
2960 TAG #2:MOVE zx,zy:PRINT#2,z$;: >DN
IF zp THEN PRINT#2,".";
2970 TAGOFF #2:RETURN               >QU
2980 '---------------------------- >ZB
-
2990 ' Aff No                       >ZC
3000 '---------------------------- >XF
-
3010 LOCATE #1,25,4:PRINT#1,RIGHT$( >WK
"   "+STR$(No),4)
3020 LOCATE #2,5+(No MOD 70),12:PRI >LG
NT#2," ^ "
3030 IF FD(No)=0 THEN RETURN        >WU
3040 z=FP(No):GOSUB 3110:Gm=1:Nt=z: >WL
WHILE Nt>12:nt=nt-12:Gm=Gm+1:WEND
3050 z=FD(No):GOSUB 3170:Dn=z:Pt=zp >ET

3060 GOSUB 2730:GOSUB 2770:GOSUB 28 >EU
20
3070 RETURN                         >FD
3080 '---------------------------- >YD
-
3090 ' HAUTNOTE                     >YE
3100 '---------------------------- >XG
-
3110 IF z=0 THEN RETURN             >RL
3120 FOR zi=1 TO 48:IF z=Per(zi) TH >RE
EN z=zi:zi=99
3130 NEXT:RETURN                    >MV
3140 '---------------------------- >YA
-
3150 ' TYPNOTE                      >YB
3160 '---------------------------- >YC
-
3170 zp=0                           >GC
3180 IF z<0 THEN z=3:RETURN         >WB
3190 IF (z MOD 3)=0 THEN zp=-1:z=z/ >DP
1.5
3200 FOR zi=0 TO 5:IF z=2^(6-zi) TH >RG
EN z=zi:zi=99
3210 NEXT                           >KH
3220 RETURN                         >FA
3230 '---------------------------- >YA
--
3240 ' Aff Options                  >YB
3250 '---------------------------- >YC
--
3260 CLS:PRINT curv$;" et <ESPACE>" >FC
:PRINT STRING$(39,"-")
3270 FOR i=1 TO nop:LOCATE 1,i+2:PR >VZ
INT op$(i):NEXT
3280 op=1:LOCATE 1,3:PRINT esx$;op$ >MU
(1);esx$
3290 RETURN                         >FH
3300 '---------------------------- >XJ
--
3310 ' Aff Part                     >XK
3320 '---------------------------- >YA
--
3330 FOR zj=za TO za+69             >RP
3340   z=FP(zj):GOSUB 3110:znt=z:zG >AB
m=1:WHILE z>12:zGm=zGm+1:z=z-12:WEN
D
3350   z=FD(zj):GOSUB 3170:zn=zj:zd >FU
=z
3360   GOSUB 2930                   >ZG
3370 NEXT                           >LE
3380 RETURN                         >FH
3390 '---------------------------- >YH

3400 ' Sais Nb 3cf                  >XK
3410 '---------------------------- >YA

3420 LOCATE 18,9:PRINT CHR$(150);ST >ZR
RING$(3,154);CHR$(156):LOCATE 18,10
:PRINT CHR$(149);"   ";CHR$(149):LO
CATE 18,11:PRINT CHR$(147);STRING$(
3,154);CHR$(153)
3430 z$="000":k$="":WHILE k$<>CHR$( >ER
13)
3440   LOCATE 19,10:PRINT z$        >VW
3450   k$=INKEY$:IF k$="" THEN 3450 >ZL

3460   IF k$=CHR$(13) THEN 3490     >VW
3470   k=INSTR("0123456789",k$):IF  >YW
k=0 THEN PRINT CHR$(7)+CHR$(8);:GOT
O 3450
3480   z$=RIGHT$(z$+k$,3)           >RG
3490 WEND:z=VAL(z$)                 >PR
3500 IF z=0 OR z>NN THEN PRINT CHR$ >PN
(7)+CHR$(8);
3510 RETURN                         >FC
3520 '---------------------------- >YC
-
3530 ' SaisNomFic                   >YD
3540 '---------------------------- >YE
-
3550 LOCATE 5,10:PRINT"    ";CHR$(1 >KF
50);STRING$(12,154);CHR$(156)
3560 LOCATE 5,11:PRINT"Nom ";CHR$(1 >JJ
49);"        .MUS";CHR$(149)
3570 LOCATE 5,12:PRINT"    ";CHR$(1 >LE
47);STRING$(12,154);CHR$(153)
3580 z$="        "                  >WF
3590 WHILE k$<>CHR$(13)             >RU
3600   k$=INKEY$:IF k$="" THEN 3600 >ZE

3610   IF k$=CHR$(13) THEN 3640     >VP
3620   k$=UPPER$(k$):IF (k$<"A" OR  >TA
k$>"Z") AND k$<>" " THEN PRINT CHR$
(7)+CHR$(8);:GOTO 3600
3630   z$=RIGHT$(z$+k$,8):LOCATE 10 >PX
,11:PRINT z$
3640 WEND                           >JH
3650 RETURN                         >FH
3660 '---------------------------- >YH
-
3670 ' AffFen$4                     >YJ
3680 '---------------------------- >YK
-
3690 CLS#4:LOCATE #4,10,1:PRINT#4,C >UL
HR$(150);STRING$(17,154);CHR$(156)
3700 LOCATE #4,10,2:PRINT#4,CHR$(14 >MP
9);" M U S T U D I D ";CHR$(149):LO
CATE #4,10,3:PRINT#4,CHR$(147);STRI
NG$(17,154);CHR$(153)
3710 PRINT#4,"Copyright : Jean Manu >TZ
el MARIES"
3720 PRINT#4,"Les Bugs,quels bugs ? >PX
??";
3730 RETURN                         >FG
```

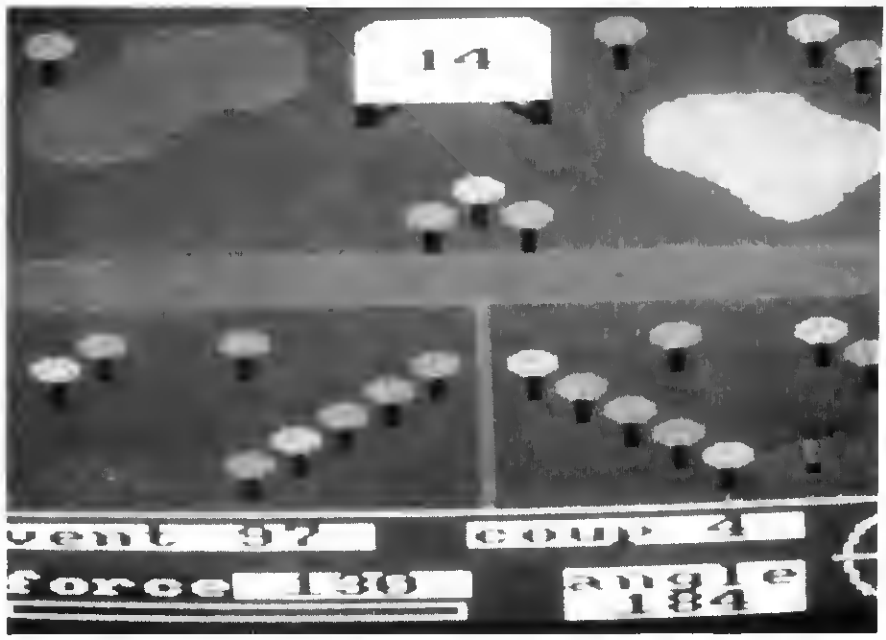


Valable pour
- CPC 464
- CPC 664
- CPC 6128

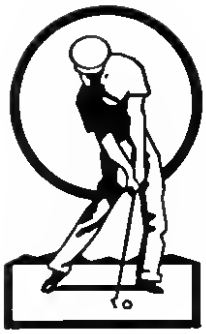
GOLF

Pour vous initier loin des parcours pleins d'air pur (c'est dégoûtant) aux joies du golf, n'hésitez pas à taper ce listing qui vous entraînera sur 16 parcours différents. Le joystick est obligatoire et la règle du jeu est incluse dans le listing.

Patrick JEANJEAN

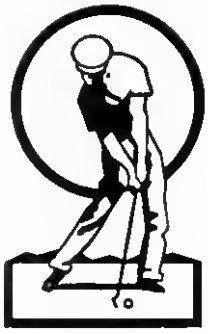



```
10 '******************                    >LA
20 '                                      >LB
30 ' JEANJEAN PATRICK                     >LC
40 '                                      >LD
50 '     presente                         >LE
60 '                                      >LF
70 ' TOURNOI DE GOLF                      >LG
80 '                                      >LH
90 '******************                    >LJ
100 DIM menu$(2):DIM trou$(16)            >XF
110 SYMBOL AFTER 256:GOSUB 3100           >ZV
120 '                                     >RG
130 '***** PRESENTATION *****             >RF
140 '                                     >RF
150 '      DECORS                         >RG
160 MODE 1:INK 0,9:BORDER 9:INK 1,2       >ML
6:INK 2,6:INK 3,3:INK 5,18:INK 6,19
:INK 7,12:INK 8,4,7:INK 9,24:INK 10
,2:INK 11,4:INK 12,15:INK 13,26,0:I
NK 14,0:INK 15,13
170 PLOT 1,1,1:DRAW 639,1:DRAW 639,  >RX
399:DRAW 1,399:DRAW 1,1
180 PLOT 6,6:DRAW 633,6:DRAW 633,39  >ZE
3:DRAW 6,393:DRAW 6,6
190 FOR a=4 TO 8:LOCATE 11,a:PAPER   >KJ
1:PRINT STRING$(21," "):NEXT
200 LOCATE 14,6:PEN 2:PRINT"TOURNOI  >FK
 DE GOLF"
210 PAPER 0:PEN 3:FOR a=3 TO 20:LOC  >AH
ATE 10,a:PRINT CHR$(138):LOCATE 32,
a:PRINT CHR$(133):NEXT
220 '      MENU                       >RE
230 RESTORE 2260:FOR m=1 TO 2:READ   >YZ
a$:menu$(m)=a$:NEXT
240 FOR m=1 TO 2:PAPER 0:PEN 1:LOCA  >CC
TE 15,13+2*m:PRINT menu$(m):NEXT:ch
oix=1
250 LOCATE 15,13+2*choix:PRINT CHR$  >JJ
(24);menu$(choix);CHR$(24)
260 FOR m=1 TO 250:NEXT              >QG
270 IF INKEY(76)<> 1 THEN GOTO 310   >AL

280 IF INKEY(73)=-1 THEN GOTO 270    >ZY

290 LOCATE 15,13+2*choix:PRINT menu  >NT
$(choix):choix=choix+1:IF choix=3 T
HEN choix=1
300 GOTO 250                         >YG
310 ON choix GOSUB 560,330           >UC
320 GOTO 570                         >ZD
330 '                                >RG
340 '***** REGLE DU JEU *****        >RH
350 '                                >RJ
360 MODE 1:BORDER 1:INK 0,1:PAPER 1  >HA
:PEN 2
370 FOR a=1 TO 3:LOCATE 14,a:PRINT   >ZX
STRING$(14," "):NEXT
380 LOCATE 15,2:PRINT"REGLE DE JEU"  >EC

390 PAPER 0:PEN 1                    >LG
```



```
400 LOCATE 1,6:PRINT"    Ce jeux vo >YT
us permet de jouer au golfsur un pa
rcours de 16 trous."
410 LOCATE 1,8:PRINT"    Toutes les >HG
 commandes s'effectuent a l'aide d'
un JOYSTICK."
420 LOCATE 1,12:PRINT"    Vous deve >JV
z tout d'abord s'election- ner le t
errain . Ceux-ci sont classes  sul
vant leurs niveaux de difficultes.
430 LOCATE 1,16:PRINT"    Pour sele >CY
ctionner la force et l'an- gle de t
rappe de la balle , utilisez le JOY
STICK.Il vous est possible d'ajuste
r votre frappe suivant le principe
ci-    dessous :"
440 LOCATE 1,22:PRINT"      HAUT :  >XF
+1          BAS : -1"
450 LOCATE 1,23:PRINT"    DROITE :  >AK
+10      GAUCHE : -10"
460 GOSUB 520                       >HG
470 CLS:PRINT"    Si un arbre,une b >YQ
arriere ou un pan- neau se trouve s
ur la trajectoire de la balle,elle
rebondira dessus."
480 LOCATE 1,5:PRINT"    Si la ball >ZW
e tombe dans l'eau ou sortdu terrai
n , il vous faudra recommencer le p
arcours."
490 LOCATE 1,9:PRINT"    Si la ball >JV
e tombe dans le sable,une puissance
 de frappe superieure a la nor-male
 sera necessaire pour la degager."

500 LOCATE 1,13:PRINT"    Il vous f >MB
audra egalement prendre en compte l
e vent qui souffle sur le par-  cou
rs."
510 LOCATE 1,17:PRINT"    A la fin  >AY
d'un parcours , appuyez sur< FIRE >
 pour revenir au menu."
520 LOCATE 18,25:PRINT CHR$(24)+" F >RJ
IRE "+CHR$(24)
530 IF INKEY(76)<>-1 THEN GOTO 550  >AR
540 IF INKEY(73)=-1 THEN GOTO 530   >ZV
550 RETURN                          >ZF
560 '                               >TB
570 '***** CHOIX DU PARCOURS *****  >TC

580 '                               >TD
590 MODE 1:INK 0,1:BORDER 1:PAPER 1 >HG
:PEN 2
600 FOR x=1 TO 3:LOCATE 12,x:PRINT  >ZW
STRING$(19," "):NEXT
610 LOCATE 13,2:PRINT"CHOIX DU PARC >LK
OURS"
620 RESTORE 2270:FOR m=1 TO 16:READ >AA
 a$:trou$(m)=a$:NEXT
630 FOR m=1 TO 16:PAPER 1:PEN 2:LOC >ZB
ATE 15,6+m:PRINT trou$(m):NEXT:choi
x=1
640 LOCATE 15,6+choix:PRINT CHR$(24 >FU
);trou$(choix);CHR$(24)
650 FOR m=1 TO 150:NEXT             >RA
660 IF INKEY(76)<>-1 THEN GOTO 700  >AT
670 IF INKEY(73) =-1 THEN GOTO 660  >ZV
680 LOCATE 15,6+choix:PRINT trou$(c >LE
hoix):choix=choix+1:IF choix=17 THE
N choix=1
690 GOTO 640                        >AB
700 INK 0,9:ON choix GOSUB 750,780, >HZ
810,840,880,920,960,1000,1040,1100,
1160,1200,1270,1310,1370,1470
710 GOSUB 1660:GOTO 2670            >RT
720 '                               >RK
730 '***** DECORS *****             >TA
740 '                               >TB
750 '----- TROU 1 -----             >TC
760 MODE 0:BORDER 1:PAPER 0:nb=7:co >QW
ul=5:RESTORE 2290:GOSUB 1570:nb=6:c
oul=6:RESTORE 2300:GOSUB 1570
770 x=9:y=2:GOSUB 1540:PRINT"01":x= >CF
2:y=10:GOSUB 1550:x=17:y=10:GOSUB 1
550:x=18:y=9:GOSUB 1560:coul=7:i=80
:j=240:RETURN
780 '----- TROU 2 -----             >TF
790 MODE 0:BORDER 1:PAPER 0:nb=8:co >QW
ul=5:RESTORE 2320:GOSUB 1570:nb=5:c
oul=6:RESTORE 2330:GOSUB 1570
800 x=3:y=4:GOSUB 1540:PRINT"02":x= >ZA
2:y=19:GOSUB 1550:x=17:y=2:GOSUB 15
50:x=18:y=1:GOSUB 1560:coul=7:i=80:
j=85:RETURN
810 '----- TROU 3 -----             >RK
820 MODE 0:BORDER 1:PAPER 0:nb=13:c >RM
oul=5:RESTORE 2340:GOSUB 1570:nb=5:
coul=6:RESTORE 2350:GOSUB 1570
830 x=12:y=6:GOSUB 1540:PRINT"03":x >CT
=3:y=2:GOSUB 1550:x=17:y=18:GOSUB 1
550:x=4:y=1:GOSUB 1560:coul=7:i=560
:j=110:RETURN
840 '----- TROU 4 -----             >TC
850 MODE 0:BORDER 1:PAPER 0:nb=7:co >QA
ul=5:RESTORE 2360:GOSUB 1570:nb=5:c
oul=6:RESTORE 2370:GOSUB 1570
860 x=8:y=3:GOSUB 1540:PRINT"04":x= >GN
2:y=11:GOSUB 1550:x=17:y=11:GOSUB 1
550:x=18:y=10:GOSUB 1560
870 coul=9:x=14:y=8:GOSUB 1580:x=12 >GL
:y=15:GOSUB 1590:coul=7:i=80:j=225:
RETURN
880 '----- TROU 5 -----             >TG
890 MODE 0:BORDER 1:PAPER 0:nb=8:co >QK
ul=5:RESTORE 2380:GOSUB 1570:nb=5:c
oul=6:RESTORE 2390:GOSUB 1570
900 x=13:y=2:GOSUB 1540:PRINT"05":x >GV
=2:y=2:GOSUB 1550:x=17:y=10:GOSUB 1
550:x=18:y=18:GOSUB 1560
910 coul=8:x=9:y=9:GOSUB 1620:coul= >UM
10:x=13:y=17:GOSUB 1580:coul=7:i=80
:j=366:RETURN
920 '----- TROU 6 -----             >TB
930 MODE 0:BORDER 1:PAPER 0:nb=6:co >QN
ul=5:RESTORE 2400:GOSUB 1570:nb=6:c
oul=6:RESTORE 2410:GOSUB 1570
940 x=2:y=3:GOSUB 1540:PRINT"06":x= >GJ
2:y=19:GOSUB 1550:x=17:y=19:GOSUB 1
550:x=18:y=18:GOSUB 1560
950 coul=9:x=8:y=5:GOSUB 1580:coul= >ZD
10:x=13:y=17:GOSUB 1580:x=15:y=2:GO
SUB 1630:coul=7:i=80:j=85:RETURN
960 '----- TROU 7 -----             >TF
970 MODE 0:BORDER 1:PAPER 0:nb=6:co >QV
ul=5:RESTORE 2420:GOSUB 1570:nb=4:c
oul=6:RESTORE 2430:GOSUB 1570
980 x=8:y=11:GOSUB 1540:PRINT"07":x >CR
=2:y=19:GOSUB 1550:x=2:y=2:GOSUB 15
50:x=3:y=1:GOSUB 1560
990 coul=9:x=17:y=18:GOSUB 1600:cou >TJ
l=10:x=15:y=3:GOSUB 1620:x=2:y=6:GO
SUB 1580:PLOT 1,150:DRAWR  400,0,12
:PLOT 1,152:DRAWR 400,0:coul=7:i=80
:j=85:RETURN
1000 '----- TROU 8 -----            >XD
1010 MODE 0:BORDER 1:PAPER 0:nb=8:c >RG
oul=5:RESTORE 2440:GOSUB 1570:nb=5:
coul=6:RESTORE 2450:GOSUB 1570
1020 x=2:y=17:GOSUB 1540:PRINT"08": >FF
x=2:y=2:GOSUB 1550:x=17:y=2:GOSUB 1
550:x=18:y=1:GOSUB 1560
1030 coul=8:x=17:y=17:GOSUB 1600:co >PC
ul=10:x=9:y=15:GOSUB 1590:PLOT 323,
200:DRAWR 0,400,12:PLOT 319,200:DRA
WR 0,400:coul=7:i=80:j=366:RETURN

1040 '----- TROU 9 -----            >XH
1050 MODE 0:BORDER 1:PAPER 0:FOR x= >CM
6 TO 15:FOR y=6 TO 16:PEN 10:LOCATE
 x,y:PRINT"#":NEXT:NEXT:LOCATE 6,6:
PRINT"^":LOCATE 15,6:PRINT"M":LOCAT
E 6,16:PRINT"?":LOCATE 15,16:PRINT"
_"
1060 x=7:y=7:GOSUB 1640             >RU
```

```
1070 PAPER 0:nb=4:coul=5:RESTORE 24 >RK
60:GOSUB 1570:nb=3:coul=6:RESTORE 2
470:GOSUB 1570
1080 x=9:y=9:GOSUB 1540:PRINT"09":x >JD
=2:y=11:GOSUB 1550:x=17:y=11:GOSUB
1550:x=18:y=10:GOSUB 1560
1090 coul=9:x=16:y=2:GOSUB 1580:x=1 >HB
7:y=10:GOSUB 1600:coul=7:i=80:j=225
:RETURN
1100 '----- TROU 10 -----          >XE
1110 MODE 0:BORDER 1:PAPER 0:FOR x= >CW
6 TO 15:FOR y=7 TO 20:PEN 10:LOCATE
 x,y:PRINT"$":NEXT:NEXT:LOCATE 6,7:
PRINT"^":LOCATE 15,7:PRINT"W":LOCAT
E 6,20:PRINT"?":LOCATE 15,20:PRINT"
"
1120 x=7:y=10:GOSUB 1640            >TC
1130 PAPER 0:nb=4:coul=5:RESTORE 24 >RL
80:GOSUB 1570:nb=3:coul=6:RESTORE 2
490:GOSUB 1570
1140 x=9:y=12:GOSUB 1540:PRINT"10": >KE
x=2:y=19:GOSUB 1550:x=17:y=19:GOSUB
 1550:x=18:y=18:GOSUB 1560
1150 coul=9:x=2:y=2:GOSUB 1580:x=18 >EX
:y=2:GOSUB 1590:coul=7:i=80:j=95:RE
TURN
1160 '----- TROU 11 -----          >YA
1170 MODE 0:BORDER 1:PAPER 0:nb=6:c >RD
oul=5:RESTORE 2500:GOSUB 1570:nb=4:
coul=6:RESTORE 2510:GOSUB 1570
1180 x=1:y=10:GOSUB 1540:PRINT"11": >FK
x=7:y=11:GOSUB 1550:x=11:y=11:GOSUB
 1550:x=8:y=10:GOSUB 1560:PLOT 303,
115,12:DRAWR 0,240:PLOT 306,115:DRA
WR 0,240
1190 coul=9:x=2:y=2:GOSUB 1580:x=2: >BJ
y=18:GOSUB 1610:coul=10:x=7:y=6:GOS
UB 1600:x=6:y=15:GOSUB 1590:x=11:y=
5:GOSUB 1630:x=13:y=14:GOSUB 1620:c
oul=7:i=370:j=225:RETURN
1200 '----- TROU 12 -----          >XF
1210 MODE 0:BORDER 1:PAPER 0:FOR x= >JG
1 TO 9:FOR y=6 TO 16:PEN 10:LOCATE
x,y:PRINT"$":NEXT:NEXT:LOCATE 9,6:P
RINT"W":LOCATE 9,16:PRINT"_":FOR x=
12 TO 20:FOR y=6 TO 16:LOCATE x,y:P
RINT"$":NEXT:NEXT:LOCATE 12,6:PRINT
"^":LOCATE 12,16:PRINT"?"
1220 x=1:y=7:GOSUB 1640             >RK
1230 FOR x=14 TO 18:FOR y=9 TO 13:L >PR
OCATE x,y:PRINT"$":NEXT:NEXT:LOCATE
 14,9:PRINT"^":LOCATE 18,9:PRINT"W"
:LOCATE 14,13:PRINT"?":LOCATE 18,13
:PRINT"_"
1240 PAPER 0:nb=4:coul=5:RESTORE 25 >RC
20:GOSUB 1570:nb=3:coul=6:RESTORE 2
530:GOSUB 1570
```



```
1250 x=3:y=9:GOSUB 1540:PRINT"12":x >GX
=2:y=2:GOSUB 1550:x=17:y=19:GOSUB 1
550:x=18:y=18:GOSUB 1560
1260 coul=9:x=12:y=2:GOSUB 1580:x=8 >GB
:y=18:GOSUB 1610:coul=7:i=80:j=366:
RETURN
1270 '----- TROU 13 -----          >YC
1280 MODE 0:BORDER 1:PAPER 0:nb=8:c >RR
oul=5:RESTORE 2540:GOSUB 1570:nb=4:
coul=6:RESTORE 2550:GOSUB 1570
1290 x=15:y=10:GOSUB 1540:PRINT"13" >HD
:x=2:y=19:GOSUB 1550:x=17:y=2:GOSUB
 1550:x=3:y=18:GOSUB 1560
1300 coul=9:x=9:y=2:GOSUB 1620:x=9: >BN
y=12:GOSUB 1610:x=14:y=16:GOSUB 163
0:coul=10:x=2:y=6:GOSUB 1630:x=4:y=
13:GOSUB 1580:x=8:y=8:GOSUB 1580:x=
9:y=16:GOSUB 1620:x=15:y=5:GOSUB 16
00:coul=7:i=560:j=366:RETURN
1310 '----- TROU 14 ----          >XH
1320 MODE 0:BORDER 1:PAPER 0:FOR x= >JE
1 TO 20:PEN 10:LOCATE x,11:PRINT"$"
:LOCATE x,12:PRINT"$":NEXT
1330 nb=16:coul=5:RESTORE 2560:GOSU >GB
B 1570:nb=7:coul=6:RESTORE 2570:GOS
UB 1570
1340 x=9:y=2:GOSUB 1540:PRINT"14":x >JR
=2:y=19:GOSUB 1550:x=17:y=19:GOSUB
1550:x=18:y=18:GOSUB 1560
1350 coul=9:x=15:y=5:GOSUB 1630:cou >FC
l=10:x=4:y=2:GOSUB 1620
1360 PLOT 333,70:DRAWR 0,137,12:PLO >HG
T 336,70:DRAWR 0,137:coul=7:i=80:j=
85:RETURN
1370 '----- TROU 15 -----          >YD
1380 MODE 0:BORDER 1:PAPER 0:PEN 10 >ZJ
:FOR x=1 TO 20:LOCATE x,7:PRINT"$":
LOCATE x,14:PRINT"$":NEXT:FOR y=1 T
O 20:LOCATE 7,y:PRINT"$":LOCATE 14,
y:PRINT"$":NEXT
1390 FOR x=1 TO 8 STEP 2:PLOT 1,71+ >ZX
x,10:DRAWR 640,0:NEXT
1400 PEN 0:PAPER 10:RESTORE 2580:FO >HW
R x=1 TO 9:READ x,y:LOCATE x,y:PRIN
T"^":NEXT
1410 RESTORE 2590:FOR x=1 TO 9:READ >NK
 x,y:LOCATE x,y:PRINT"W":NEXT
1420 RESTORE 2600:FOR x=1 TO 9:READ >MK
 x,y:LOCATE x,y:PRINT"?":NEXT
1430 RESTORE 2610:FOR x=1 TO 9:READ >NN
 x,y:LOCATE x,y:PRINT" ":NEXT
1440 PAPER 0:nb=5:coul=5:RESTORE 26 >RH
20:GOSUB 1570:nb=3:coul=6:RESTORE 2
630:GOSUB 1570
1450 x=8:y=9:GOSUB 1540:PRINT"15":x >DN
=2:y=2:GOSUB 1550:x=17:y=18:GOSUB 1
550:x=3:y=1:GOSUB 1560
1460 coul=8:x=10:y=2:GOSUB 1600:x=2 >PG
:y=8:GOSUB 1580:coul=10:x=16:y=9:GO
SUB 1590:x=8:y=17:GOSUB 1610:coul=7
:i=560:j=110:RETURN
1470 '----- TROU 16 -----          >YE
1480 MODE 0:BORDER 1:PAPER 0:x=7:FO >CC
R y=1 TO 20 STEP 4:PAPER 10:PEN 0:L
OCATE x,y:PRINT"   ?_   ":LOCATE x,
y+1:PRINT" ^W  ^W ":LOCATE x,y+2:PR
INT" ?_  ?_ ":LOCATE x,y+3:PRINT"
 ^W   ":NEXT
1490 FOR x=1 TO 8 STEP 2:PLOT 195,7 >HT
1+x,10:DRAWR 90,0:PLOT 355,71+x:DRA
WR 90,0:NEXT
1500 PAPER 0::nb=5:coul=5:RESTORE 2 >TC
640:GOSUB 1570:nb=4:coul=6:RESTORE
2650:GOSUB 1570
1510 x=16:y=2:GOSUB 1540:PRINT"16": >JF
x=2:y=2:GOSUB 1550:x=17:y=19:GOSUB
1550:x=18:y=18:GOSUB 1560
1520 coul=9:x=2:y=7:GOSUB 1580:x=16 >CZ
:y=13:GOSUB 1610:coul=10:x=2:y=17:G
OSUB 1580:coul=7:i=80:j=366:RETURN
1530 '----- DECORS COMMUNS -----    >YB
1540 PEN 1:LOCATE x,y:PRINT"ÂÂÂÂ":L >WM
OCATE x,y+1:PRINT"ÂÂÂÂ":LOCATE x,y+
2:PRINT"ÂÂÂÂ":PEN 3:LOCATE x,y+3:PR
INT"ê  ":PAPER 1:PEN 2:LOCATE x+1,
y+1:RETURN
1550 PAPER 0:PEN 7:LOCATE x,y:PRINT >BK
"^$W":LOCATE x,y+1:PRINT"?$_":RETUR
N
1560 PEN 8:LOCATE x,y:PRINT"W":PAPE >JT
R 7:PEN 15:LOCATE x,y+1:PRINT"k":PE
N 14:LOCATE x,y+2:PRINT CHR$(118):R
ETURN
1570 FOR x=1 TO nb:READ x,y:PEN cou >ME
l:LOCATE x,y:PRINT"!":PEN 3:LOCATE
x,y+1:PRINT"$":NEXT:RETURN
1580 PAPER 0:PEN coul:LOCATE x,y:PR >AW
INT"^$$W":LOCATE x,y+1:PRINT"$$$_":
LOCATE x,y+2:PRINT"?$c":RETURN
1590 PAPER 0:PEN coul:LOCATE x,y:PR >DU
INT"^$$W":LOCATE x,y+1:PRINT"?$$$":
LOCATE x+1,y+2:PRINT"$$_":RETURN
1600 PAPER 0:PEN coul:LOCATE x,y:PR >GW
INT"ù$W":LOCATE x-1,y+1:PRINT"^$$$"
:LOCATE x-1,y+2:PRINT"?$$ ":RETURN
1610 PAPER 0:PEN coul:LOCATE x,y:PR >AW
```

```
INT"^$'":LOCATE x,y+1:PRINT"$$$W":L
OCATE x,y+2:PRINT"?$$_":RETURN
1620 PAPER 0:PEN coul:LOCATE x,y:PR >OX
INT"^$$W":LOCATE x-1,y+1:PRINT"0$$$
$":LOCATE x-2,y+2:PRINT"^$$$$_":LOC
ATE x-2,y+3:PRINT"$$$c":LOCATE x-2,
y+4:PRINT"?$_":RETURN
1630 PAPER 0:PEN coul:LOCATE x,y:PR >PM
INT"^$$'":LOCATE x,y+1:PRINT"$$$$W"
:LOCATE x,y+2:PRINT"?$$$$":LOCATE x
+1,y+3:PRINT"$$$c":LOCATE x+2,y+4:P
RINT"?_":RETURN
1640 FOR a=1 TO 6:FOR b=1 TO 6:PEN  >VV
0:LOCATE x+a,y+b:PRINT"$":NEXT:NEXT
:PAPER 10:LOCATE x+1,y+1:PRINT"^":L
OCATE x+6,y+1:PRINT"W":LOCATE x+1,y
+6:PRINT"?":LOCATE x+6,y+6:PRINT"_"
:RETURN
1650 '                              >YE
1660 '***** VENT *****              >YF
1670 '                              >YG
1680 PLOT 1,1,13                    >GC
1690 vent=INT(RND(1)*360)           >UG
1700 PAPER 1:PEN 11:LOCATE 1,22:PRI >VP
NT"vent";vent
1710 ll=1:ll=1                      >AC
1720 '                              >YC
1730 '***** NB COUP *****           >YD
1740 '                              >YE
1750 DEG:FOR a=1 TO 360 STEP 5:PLOT >AK
 600,32,1:PLOTR 26*COS(a),26*SIN(a)
:NEXT
1760 '                              >YG
1770 coup=coup+1                    >MP
1780 LOCATE 11,22:PRINT"coup";coup  >FA
1790 '                              >YK
1800 PLOT 1,70,1:DRAWR 640,0        >VW
1810 PEN 11:LOCATE 13,24:PRINT "ang >MX
le":LOCATE 13,25:PRINT angle
1820 PLOT 600,1,1:DRAW 600,63:PLOT  >VE
565,32:DRAW 635,32
1830 '                              >YE
1840 '***** FORCE *****             >YF
1850 '                              >YG
1860 FOR a=1 TO 500:NEXT:PRINT CHR$ >GR
(7);
1870 PAPER 0:PLOT 7,2,1:DRAWR 308,0 >QZ
:DRAWR 0,8:DRAWR -308,0:DRAWR 0,-8

1880 IF INKEY(72)=0 THEN force=forc >CC
e+1:IF force>300 THEN force=300:GOT
O 1980
1890 IF INKEY(73)=0 THEN force=forc >RH
e-1:GOTO 1940
1900 IF INKEY(75)=0 THEN force=forc >DW
e+10:IF force>300 THEN force=300:GO
TO 1980
1910 IF INKEY(74)=0 THEN force=forc >TX
e-10:GOTO 1940
1920 IF INKEY(76)=0 THEN PEN 11:PAP >BC
ER 1:LOCATE 1,24:PRINT "force":GOTO
 2040
1930 GOTO 1980                      >NJ
1940 PLOT 310,4:DRAWR -300+force,0, >FG
0:IF force<1 THEN force=1
1950 PLOT 310,6:DRAWR -300+force,0  >BX

1960 PLOT 310,8:DRAWR -300+force,0  >BA

1970 GOTO 2010                      >HH
1980 PLOT 10,4:DRAWR force,0,2      >YA
1990 PLOT 10,6:DRAWR force,0        >WE
2000 PLOT 10,8:DRAWR force,0        >WN
2010 PEN 11:PAPER 1:LOCATE 1,24:PRI >VL
NT CHR$(24)+"force"+CHR$(24);force

2020 GOTO 1870                      >HH
2030 '                              >XH
2040 '***** ANGLE *****             >XJ
2050 '                              >XK
2060 FOR a=1 TO 500:NEXT:PRINT CHR$ >GJ
(7);
2070 PEN 11:LOCATE 13,24:PRINT CHR$ >CL
(24)+"angle"+CHR$(24)
2080 IF INKEY(72)=0 THEN angle=angl >XQ
e+1:IF angle>359 THEN angle=0 ELSE
2180
2090 IF INKEY(73)=0 THEN angle=angl >XT
e-1:IF angle<0 THEN angle=359 ELSE
2140
2100 IF INKEY(74)=0 THEN angle=angl >YC
e-10:IF angle<0 THEN angle=359 ELSE
 2120
2110 IF INKEY(75)=0 THEN angle=angl >YE
e+10:IF angle>359 THEN angle=0 ELSE
 2160
2120 DEG:PLOT 600,32:DRAWR 22*COS(- >BZ
angle+80),22*SIN(-angle+80),0:PLOT
600,32:DRAWR 22*COS(-angle+90),22*S
IN(-angle+90),1
2130 GOTO 2190                      >MF
2140 DEG:PLOT 600,32:DRAWR 22*COS(- >CM
angle+89),22*SIN(-angle+89),0:PLOT
600,32:DRAWR 22*COS(-angle+90),22*S
IN(-angle+90),1
2150 GOTO 2180                      >MH
2160 DEG:PLOT 600,32:DRAWR 22*COS(- >FT
angle+100),22*SIN(-angle+100),0:PLO
T 600,32:DRAWR 22*COS(-angle+90),22
*SIN(-angle+90),1
2170 GOTO 2190                      >MK
2180 DEG:PLOT 600,32:DRAWR 22*COS(- >CB
angle+91),22*SIN(-angle+91),0:PLOT
600,32:DRAWR 22*COS(-angle+90),22*S
IN(-angle+90),1
2190 PEN 11:PAPER 1:LOCATE 13,25:PR >MU
INT angle
2200 PLOT 600,1,1:DRAW 600,63:PLOT  >WX
565,32:DRAW 635,32
2210 IF INKEY(76)=0 THEN GOTO 2670  >AH
2220 GOTO 2080                      >MD
2230 '                              >XK
2240 '***** DATAS *****             >YA
2250 '                              >YB
2260 DATA Debut,Regle du jeu        >WA
2270 DATA " PARCOURS  1 "," PARCOUR >TK
S  2 "," PARCOURS  3 "," PARCOURS
4 "," PARCOURS  5 "," PARCOURS  6 "
," PARCOURS  7 "," PARCOURS  8 ","
PARCOURS  9 "," PARCOURS 10 "," PAR
COURS 11 "," PARCOURS 12 "," PARCOU
RS 13 "," PARCOURS 14 "," PARCOURS
15 "
2280 DATA " PARCOURS 16 "           >TU
2290 DATA 6,18,8,18,10,18,12,18,14, >PW
18,16,18,18,18
2300 DATA 2,7,2,13,6,2,15,2,17,2,19 >BD
,2
2310 DATA 6,19,8,19,10,19,12,19,14, >YG
19,16,19,18,19,2,8,2,14,6,3,15,3,17
,3,19,3
2320 DATA 8,9,11,6,10,16,16,10,19,7 >MF
,14,19,18,14
2330 DATA 5,12,14,3,7,19,13,13,19,1 >BF
8
2340 DATA 6,15,8,15,10,15,12,15,14, >YK
15,16,15,18,15,2,7,2,11,2,15,2,19,9
,9,18,4
2350 DATA 6,7,6,11,10,2,17,11,8,5   >YZ
2360 DATA 3,16,5,16,7,16,9,16,9,10, >KV
19,7,13,11
2370 DATA 3,6,5,6,14,5,17,16,10,11  >ZH
2380 DATA 7,16,9,16,11,16,2,7,5,13, >PC
7,2,17,6,19,12
2390 DATA 3,10,4,18,8,4,11,4,18,9   >YL
2400 DATA 2,12,6,12,7,5,10,13,10,19 >EH
,13,3
2410 DATA 3,10,5,10,9,16,10,2,12,15 >FY
,19,11
2420 DATA 2,13,5,12,8,19,11,3,17,14 >FN
,19,11
2430 DATA 6,9,10,18,13,2,16,10      >WE
2440 DATA 2,8,3,11,8,9,9,12,12,12,1 >VD
```

```
4,6,15,3,17,14,18,11
2450 DATA 4,14,6,3,7,6,13,9,19,8      >XM
2460 DATA 2,7,2,17,6,2,16,15          >UK
2470 DATA 3,4,5,10,19,6               >PY
2480 DATA 2,10,11,3,19,8,19,14        >WN
2490 DATA 4,16,10,4,18,11             >RD
2500 DATA 3,7,2,14,17,2,18,6,10,10, >EK
19,19
2510 DATA 2,7,3,15,19,3,19,15         >VL
2520 DATA 3,10,5,19,18,3,15,10        >WN
2530 DATA 4,18,17,11,19,2             >RG
2540 DATA 3,3,5,3,3,11,5,18,12,6,13 >ND
,19,19,6,10,15
2550 DATA 4,1,2,14,13,11,14,2         >VR
2560 DATA 2,2,3,14,6,14,10,9,6,10,8 >YJ
,17,8,16,10,15,13,16,14,2,14,17,15,
14,15,18,19,3,19,15,12,9
2570 DATA 2,15,7,18,11,8,12,15,16,1 >ML
8,18,2,18,14
2580 DATA 1,1,8,1,15,1,1,8,8,8,15,8 >QY
,1,15,8,15,15,15
2590 DATA 6,1,13,1,20,1,6,8,13,8,20 >UT
,8,6,15,13,15,20,15
2600 DATA 1,6,8,6,15,6,1,13,8,13,15 >UJ
,13,1,20,8,20,15,20
2610 DATA 6,6,13,6,20,6,6,13,13,13, >XN
20,13,6,20,13,20,20,20
2620 DATA 5,4,18,2,19,3,2,18,16,16  >ZB
2630 DATA 5,16,4,17,16,4            >QM
2640 DATA 2,14,5,14,16,8,10,10,10,1 >BO
0
2650 DATA 3,13,5,4,10,7,16,17       >VB
2660 '                              >YG
2670 '***** ANIMATION DE LA BALLE * >YH
****
2680 '                              >YJ
2690 PLOT 1,i,13                    >GE
2700 DEG                            >YA
2710 a=angle                        >HA
2720 ix=4*SIN(angle):iy=4*COS(angle >AB
)/2:ix=ix+(SIN(vent)/4):iy=iy+(COS(
vent)/4):f=force
2730 IF force>25 THEN for1=INT(forc >MA
e/3):for2=INT(for1*0.5):for3=INT(fo
r2*0.5):for0=for1*1.2 ELSE for1=f+2
:for2=f+2:for3=force:for0=for3
2740 IF coul=9 THEN force=INT(force >RE
/2):f=force
2750 FOR son=8 TO 0 STEP -1:SOUND 3 >AX
,150,2,son,2,1,5:NEXT
2760 PLOT 1,j,coul:i=i+ix:j=j+iy:co >JV
ul=TEST(i,j):PLOT i,j,13
2770 IF f=for1 OR f=for2 OR f=for3  >WE
THEN FOR son=7 TO 0 STEP -1:SOUND 4
,200,2,son,0,0,2:NEXT
2780 IF f<for3 THEN SOUND 4,3000,5, >AW
3:FOR son=1 TO 15:NEXT
2790 IF i<0 OR i>639 OR j<72 OR j>4 >CT
00 OR (coul=10 AND (f=for1 OR f=for
2 OR f<(for3+1)) THEN GOTO 2880
2800 IF coul=3 AND f<for0 THEN GOSU >GC
B 2900
2810 IF (coul=5 OR coul=6) AND f>fo >HA
r3 AND f<for0 THEN GOSUB 2930
2820 IF coul=14 AND (f=for1 OR f=fo >FN
r2 OR f<for3) THEN GOTO 2970
2830 IF coul=9 AND (f=for1 OR f=for >CA
2 OR f<for3) THEN SOUND 2,1100,6,6:
GOTO 1760
2840 IF coul=1 THEN GOSUB 2900      >XB
2850 IF coul=12 THEN GOSUB 2900     >YD
2860 f=f-1:IF f>1 THEN GOTO 2760 EL >ME
SE GOTO 1760
2870 PEN 13:GOTO 2710               >PK
2880 IF coul<>2 THEN FOR son=1 TO 8 >MV
00 STEP 15:SOUND 1,son,4,5:NEXT
2890 PLOT i,j,coul:FOR a=1 TO 1000: >JX
NEXT:SOUND 1,1500,20,6:i=ii:j=jj:PL
OT i,j,13:coul=0:GOTO 1760
2900 FOR son=8 TO 1 STEP -1:SOUND 1 >GY
,235,5,son:NEXT:rebond=INT(RND(1)*3
1):IF rebond<2 THEN ix=-ix
2910 IF rebond>0 THEN iy=-iy        >WU
2920 RETURN                         >FG
2930 FOR son=0 TO 10:SOUND 1,1,2,so >AN
o,0,0,2:NEXT:PLOT i,j,coul:FOR k=j
TO j-16 STEP -1:coul=TEST(i,k):PLOT
 i,k,13:FOR a=1 TO 14:NEXT:PLOT i,k
,coul:NEXT:j=j-16
2940 IF coul=3 THEN PLOT i,j,coul:j >EA
=j-1:coul=TEST(i,j):PLOT i,j,13:GOT
O 2940
2950 PLOT i,j,13:f=0:coul=0:SOUND 1 >MC
,350,10,5
2960 RETURN                         >GA
2970 BORDER 6,24:FOR son1=1 TO 10:F >VU
OR son2=10 TO 0 STEP -1:SOUND 1-5*(
son1/2=INT(son1/2)),20,2,son2:NEXT:
NEXT:BORDER 1:force=1:angle=0:coup=
0
2980 '                              >ZB
2990 '***** GAME OVER *****         >ZC
3000 '                              >XF
3010 FOR a=1 TO 1000:NEXT:PEN 2     >XB
3020 FOR a=10 TO 12:LOCATE 6,a:PRIN >BM
T STRING$(11," "):NEXT
3030 LOCATE 7,11:PRINT"GAME OVER"   >CK
3040 PLOT 160,208,14:DRAWR 350,0:DR >PL
AWR 0,48:DRAWR -350,0:DRAWR 0,-48
3050 PLOT 160,206:DRAWR 352,0:DRAWR >KB
 0,48:PLOT 160,204:DRAWR 352,0
3060 FOR s=1 TO 3000:NEXT           >TR
3070 IF INKEY(76)<>-1 THEN GOTO 570 >BX

3080 IF INKEY(73)=-1 THEN GOTO 3070 >BG

3090 '                              >YE
3100 '***** REDEFINITION CARACTERES >XG
 *****
3110 '                              >XN
3120 SYMBOL AFTER 256:MEMORY 39807: >VQ
SYMBOL AFTER 33
3130 '----- ARBRE -----              >XK
3140 SYMBOL 33,60,110,251,239,191,2 >KX
53,118,60
3150 SYMBOL 35,24,24,24,24,24,24,24 >DY
,24
3160 '----- DRAPEAU -----            >YC
3170 SYMBOL 37,0,96,120,126,127,126 >HV
,120,96
3180 SYMBOL 38,64,64,64,64,64,64,64 >EF
,64
3190 '----- ENSEIGNE -----           >YF
3200 SYMBOL 64,31,63,127,255,255,25 >KQ
5,255,255
3210 SYMBOL 123,248,252,254,255,255 >NE
,255,255,255
3220 SYMBOL 125,225,227,230,236,248 >NJ
,240,224,224
3230 SYMBOL 81,135,199,103,55,31,15 >EE
,7,7
3240 '----- EAU ou SABLE -----       >YB
3250 SYMBOL 93,255,255,255,255,255, >MY
255,255,255
3260 SYMBOL 94,1,7,31,63,127,127,25 >FX
5,255
3270 SYMBOL 63,255,255,127,127,63,3 >FU
1,7,1
3280 SYMBOL 87,128,224,248,252,254, >MW
254,255,255
3290 SYMBOL 95,255,255,254,254,252, >NW
248,224,128
3300 SYMBOL 92,255,252,248,240,224, >KG
192,192,0
3310 SYMBOL 163,255,63,31,15,7,3,3, >BB
1
3320 SYMBOL 96,128,192,192,224,240, >ML
248,252,255
3330 SYMBOL 124,1,3,3,7,15,31,63,25 >BA
5
3340 SYMBOL 118,96,96,96,0,0,0,0,0  >AH

3350 RETURN                         >FE
```

Valable pour
☒ CPC 464
☒ CPC 664
☒ CPC 6128

TRAITEXT

Cet utilitaire est un traitement de texte qui regroupe toutes les options de ceux du commerce (correction, caractères spéciaux...).

François BATUN

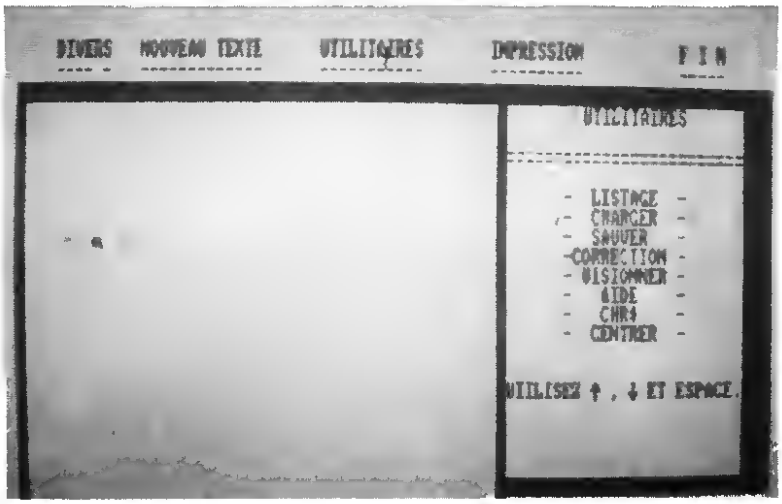
Mais c'est aussi bien plus qu'un traitement de texte puisqu'il possède ses propres options comme le Bidouilleur qui permet de redéfinir instantanément le pavé numérique.

Bref, ce qu'il faut retenir c'est que Traitext peut à la fois imprimer des lettres, un listage de votre texte en Basic (INEDIT !) ou encore une lettre avec ses numéros de lignes devant.

Le déplacement du curseur se fait avec les flèches, la sélection des menus avec la barre espace. Si vous voulez comprendre l'utilisation du logiciel, allez dans "UTILITAIRES" et choisissez "AIDE".

Caractères spéciaux :

à =====> @
ù =====> ù CPM par exemple
é =====> avec l'accolade de début
è =====> avec l'accolade de fin
° =====> sans Shift avec le crochet début
§ =====> sans Shift avec le crochet de fin
ç =====> sans Shift avec la barre de division




```
10 '****************************    >LA
20 '**                        **    >LB
30 '**    T R A I T E X T     **    >LC
40 '**                        **    >LD
50 '**   ECRIT FAR F.BATUN    **    >LE
60 '**                        **    >LF
70 '**  POUR AMSTAR & CPC     **    >LG
80 '**                        **    >LH
90 '**       (c) 1989         **    >LJ
100 '**                        **   >RB
110 '****************************    >RC
120 '                               >RD
130 '                               >RE
140 '                               >RF
150 ' *** PREPARATION  ***          >RG
160 '                               >RH
170 ON ERROR GOTO 1360:INK 0,13:INK >AL
 1,1:PEN 1:PAPER 0:MODE 2:BORDER 13
:SYMBOL AFTER 0:DIM t$(5000):GOSUB
1040
180 TAGOFF:s=12:vol=12:SOUND 1,250, >HE
20,s:SOUND 1,200,20,s:TAG
190 TAGOFF:CLS                      >FJ
200 FOR e=0 TO 4:PRINT:NEXT:PRINT"  >YP
  UTILISEZ LE CURSEUR ET VALIDEZ AV
EC 'ESPACE$     POUR L'AIDE,VOUS PR
ESSEREZ 'ENTER$ POUR PASSER
       A LA RUBRIQUE SUIVANTE
            ET AU MENU,VOUS PRESSER
EZ 'COPY$ POUR LA FIN
210 PRINT:PRINT"              ⧗BON >WZ
NE CHANCE...⧗
  ↓↓                UNE TOUCHE":CALL
&BB18
220 '                               >RE
230 '*** DEPLACEMENT CURSEUR ***    >RF
240 '                               >RG
250 x=8:y=392:tiltr$="EXEMPLE":suteu >RY
$="MACHINCHOZE"::lom=0:ral=12
260 CLS:CLS#1:TAGOFF:PRINT CHR$(23) >LF
+CHR$(1);:TAG:PLOT 700,700,1
270 MOVE x,y:PRINT CHR$(253);:s=8:y >MF
=392:l=0
280 IF cursjoy=0 THEN g=8:d=1:h=0:b >GC
=2:saisie=47:ca$=".TEX":cb$=".BAT":
GOTO 300
290 g=74:d=75:h=72:b=73:saisie=76   >CH
300 IF INKEY(saisie)=0 THEN 430 ELS >PZ
E x2=x:y2=y
310 IF INKEY(g)=0 THEN s=s-ral:mvt= >EE
1
320 IF INKEY(d)=0 THEN x=x+ral:mvt= >EA
1
330 IF INKEY(b)=0 THEN y=y-ral:mvt= >ED
1
340 IF INKEY(h)=0 THEN y=y+ral:mvt= >EJ
1
350 IF x<8 THEN x=8                 >MP
360 IF x>630 THEN s=630             >QR
370 IF y<385 THEN y=385             >QH
380 IF y>399 THEN y=399             >QX
390 IF mvt=1 THEN mvt=0 ELSE 300    >YA
400 TAGOFF:PRINT CHR$(23)+CHR$(1);: >YH
TAG:PLOT 700,700,1
410 MOVE x2,y2:PRINT CHR$(253);:TAG >DR

420 SOUND 1,104,1,vol:CALL &BD19:MO >PB
VE x,y:PRINT CHR$(253);:GOTO 300
430 ' TEST CURS.                    >RH
440 x2=x:y2=y                       >VD
```

```
450 '                                   >RK
460 '                                   >TA
470 BORDER 13:IF x>=100 AND x<=200      >BH
AND y>=376 AND INKEY(saisie)=0 THEN
 GOTO 530
480 IF x>=260 AND x<=360 AND y>=376     >NP
 AND INKEY(saisie)=0 THEN GOTO 680
490 IF x>=32 AND x<=88 AND y>=376 A     >MT
ND INKEY(saisie)=0 THEN GOTO 2290
500 IF x>=404 AND x<=476 AND y>=376     >QB
 AND INKEY(saisie)=0 THEN GOTO 2480

510 IF x>=560 AND x<=596 AND y>=376     >QL
 AND INKEY(saisie)=0 THEN GOTO 2680

520 GOTO 310                            >YH
530 TAGOFF:CLS:CLS#1:CLS#2:PRINT#1,     >EX
"      NOUVEAU TEXTE"
540 PRINT#1,STRING$(25,"=")             >WT
550 FOR r=0 TO 4:PRINT#1:NEXT           >YD
560 PRINT#1,"      Confirmation"        >EY
570 PRINT#1,"          (O/N)     "      >WF
580 la$=INKEY$:la$=UPPER$(la$):IF l     >EA
a$="" THEN 580 ELSE IF la$="O" THEN
 FOR t=0 TO 1:t$(t)="":NEXT:l=0:GOT
O 590 ELSE IF la$="N" THEN CLS#1:GO
TO 590 ELSE 580
590 PRINT#1," TAPER EN MODE DIRECT:     >NF
":PRINT#t,"MENU=ACCES CURSEUR":PRIN
T#1,"KEYS=RETOUR A LA NORMAL  (Pave
 Numerique)":' LE TRAITEMENT
600 IF l>7 THEN FOR T=l-5 TO l:PRIN     >VE
T ">";T$(T):NEXT ELSE FOR T=0 TO l:
PRINT ">";T$(T):NEXT
610 '                                   >RH
620 '*** MENU UTILITAIRES ***           >QJ
630 '                                   >NK
640 LOCATE#2,1,1:PRINT#2,"LIGNE Né:     >AL
"+STR$(l):PRINT#2
650 LINE INPUT">",l$:IF UPPER$(l$)=     >MG
"MENU" THEN 450 ELSE IF UPPER$(l$)=
"KEYS" THEN GOSUB 1390:GOTO 640 ELS
E l=l+1:t$(l)=l$:GOTO 640
660 ' ligne + 1                         >TC
670 l=l+1:GOTO 640                      >ML
680 ' UTILITAIRES                       >TE
690 CLS:CLS#1:CLS#2:h=0:b=2:saisie=     >LU
47:a=6
700 TAGOFF:PRINT#1,"        UTILITA     >JQ
IRES"
710 PRINT#1:PRINT#1,STRING$(25,"=")     >EG

720 PRINT#1,"      - LISTAGE  -         >YY
730 PRINT#1,"      - CHARGER  -         >YK
740 PRINT#1,"      - SAUVER   -         >YE
750 PRINT#1,"      -CORRECTION -        >AP
760 PRINT#1,"      - VISIONNER -        >ZV
770 PRINT#1,"      -   AIDE   -         >XZ
780 PRINT#1,"      -   CHR$   -         >ZC

790 PRINT#1,"      -  CENTRER  -        >YR
800 PRINT#1,"                           >MV
810 PRINT#1:PRINT#1,"UTILISEZ ";CHR     >XK
$(240);" , ";CHR$(241);" ET ESPACE.
"
820 IF INKEY(b)=0 THEN a=a+1:IF a>=     >MF
13 THEN a=13:GOTO 820 ELSE 850
830 IF INKEY(h)=0 THEN a=a-1:IF a<=     >FY
5 THEN a=5:GOTO 830 ELSE 850
840 IF INKEY(saisie)=0 THEN 870         >ZR
850 LOCATE#1,6,a:PRINT#1,">":LOCATE     >KH
#1,20,a:PRINT#1,"<":FOR z=0 TO 50:N
EXT:LOCATE#1,6,a:PRINT#1," ":LOCATE
#1,20,a:PRINT#1," "
860 GOTO 820                            >AA
870 ON a-4 GOSUB 920,1430,1530,1940     >WD
,2030,2050,1300,1710
880 GOTO 820                            >AC
890 '                                   >TH
900 '*** LISTAGE ***                    >RK
910 '                                   >TA
920 CLS:FOR r=0 TO 6:PRINT:NEXT         >AK
930 PRINT TAB(16);"  1- Normal"         >AB
940 PRINT TAB(18);"2- Automatique"      >GM
950 lis$=INKEY$:lis$=UPPER$(lis$):I     >CR
F lis$="" THEN 950 ELSE IF lis$="1"
 THEN 960 ELSE IF lis$="2" THEN 970
 ELSE 950
960 CLS:FOR r=0 TO 1:PRINT"";r;t$(r     >HQ
):NEXT:CALL &B818:GOTO 450
970 CLS:PRINT" 10 '"+CHR$(34)+titr$     >MW
+CHR$(34)
980 PRINT" 20 ' Par "+auteu$            >XF
990 PRINT" 30 MODE 2:INK 0,26:BORDE     >BV
R 26:INK 1,0
1000 PRINT" 40 WINDOW 17,63,1,25        >AJ
1010 FOR r=0 TO 1:PRINT 40+(r*10)"P     >TZ
RINT"+CHR$(34);
1020 FOR lo=1 TO LEN(t$(r)):PRINT M     >ND
IO$(t$(r),lo,1);:SOUND 1,20,1,15:SO
UND 1,0,1,15:NEXT:PRINT:NEXT
1030 CALL &B818:GOTO 450                >BX
1040 WINDOW 2,51,4,24                   >PY
1050 WINDOW#1,53,77,4,22                >RZ
1060 WINDOW#2,53,80,24,25               >TW
1070 '                                  >YA
1080 ' *** DESSIN ECRAN ***             >YB
1090 '                                  >YC
1100 SYMBOL 253,&80,&E0,&F8,&FE,&FF     >NF
,&FC,&DE,&C
1110 SYMBOL 224,0                       >LZ
1120 ' CHARGE ECRAN                     >XG
1130 PAPER#3,1:CLS#3:PAPER#3,0          >YC
1140 LOCATE#5,1,1:PRINT#5,"    DIVE     >FG
RS   NOUVEAU TEXTE      UTILITAIRES
      IMPRESSION          F I N
  "
1150 LOCATE#5,1,2:PRINT#5,"    ----     >PD
--   -------------       -----------
      ----------          -----
  "
1160 INK 0,13:INK 1,1                   >MX
1170 POKE &BE46,10:SYMBOL AFTER 63      >BD

1180 SYMBOL 64,96,48,120,12,124,204     >EA
,118
1190 SYMBOL 91,&18,&24,&24,&18,&0,&     >GE
0,&0,&0
1200 SYMBOL 92,0,0,60,102,96,102,60     >DK
,24
1210 SYMBOL 93,&1E,&30,&38,&6C,&30,     >KC
&18,&F0,&0
1220 SYMBOL 123,12,24,60,102,126,96     >DW
,60
1230 SYMBOL 124,48,24,102,102,102,1     >FK
02,62
1240 SYMBOL 125,&30,&18,&3C,&66,&7E     >LU
,&60,&3C,&0
1250 RETURN                             >FB
1260 SYMBOL 125,48,24,60,102,126,96     >PV
,60:GOTO 1330
1270 '                                  >YC
1280 ' *** CARACTERES ***               >YD
1290 '                                  >YE
1300 CLS:CLS#1:PRINT" BIDOUILLE : C     >RL
ractères":PRINT:FOR car=126 TO 255
:PRINT car;CHR$(car);:NEXT:LOCATE#1
,1,4:PRINT#1,"No ASCII du CHR$";:LO
CATE#1,17,4:INPUT#1,">",chc:IF chc<
126 OR chc>255 THEN 1300 ELSE CLS#1
:CLS:PRINT:PRINT" BIDOUILLE : Carac
teres":PRI
1310 CLS:PRINT" Redéfinition du pav     >YE
é numerique":FOR t=0 TO 9:PRINT"
   ";t;"- TOUCHE";t:NEXT:PRINT:PRIN
T"  VOTRE CHOIX";:INPUT">",z:IF z=0
 THEN k=15:GOTO 1330 ELSE IF z=1 TH
EN k=13:GOTO 1330 ELSE IF z=2 THEN
k=14:GOTO 1330 ELSE 1320
1320 IF z=3 THEN k=5 ELSE IF z=4 TH     >HB
EN k=20 ELSE IF z=5 THEN k=10 ELSE
IF z=6 THEN k=4 ELSE IF z=7 THEN k=
10 ELSE IF z=8 THEN k=11 ELSE IF z=
9 THEN k=3
1330 KEY 150+z,CHR$(chc):KEY DEF k,     >JA
1,150+z
```

```
1340 CLS:CLS#1:GOTO 590                >RF
1350 '                                 >YB
1360 '*** TRAITEMENT ERREURS ***       >YC
1370 '                                 >YD
1380 FOR r=200 TO 0 STEP -2:BORDER     >GA
t/10+6,t/10+4:SOUND 1,r,1,15:NEXT:S
OUND 1,2000,20,15:PRINT"ERREUR LIGN
E:";ERL:BORDER 26,6:RESUME 450:'CON
TINUE SANS PROBLEME (COOL!)
1390 FOR t=0 TO 9:READ ke:KEY 150+t    >EP
,CHR$(48+t):KEY DEF ke,1,150+t:NEXT
:GOTO 450
1400 DATA 15,13,14,5,20,12,4,10,11,    >AJ
3
1410 RETURN                            >EK
1420 '                                 >XK
1430 ' *** CHARGEMENT ***              >YA
1440 '                                 >YB
1450 ga=500:CLS:CLS#1                  >QO
1460 FOR r=0 TO 6:PRINT:NEXT:PRINT     >CH
TAB(18);"  1- FICHIER ":PRINT TAB(1
8);"2- FICHIER BASIC"
1470 lis$=INKEY$:lis$=UPPER$(lis$):    >KT
IF lis$="" THEN 1470 ELSE IF lis$="
1" THEN 1480 ELSE IF lis$="2" THEN
1500 ELSE 1470
1480 CLS:ûDIR,"*.tex":PRINT"CHAR.NO    >WE
M:";:INPUT"",fh$:IF LEN(fh$)>7 OR L
EN(fh$)<1 THEN 680
1490 OPENIN fh$+".nrl":INPUT#9,i:CL    >TQ
OSEIN:OPENIN fh$+".TEX":FOR t=0 TO
i:INPUT#9,t$(t):NEXT:CLOSEIN:CLS:FO
R r=0 TO 6:PRINT:NEXT:PRINT TAB(18)
;"FICHIER"+CHR$(34)+fh$+CHR$(34)+"C
HARGE":CALL &B818:GOTO 450
1500 'CHARGEMENT BASIC                 >XJ
1510 CLS:ûDIR,"*.BAT":PRINT"CHAR.NO    >PC
M:";:INPUT"",fh$:IF LEN(fh$)>7 OR L
EN(fh$)<1 THEN 680 ELSE RUN"!"+fh$+
".BAT":END
1520 '                                 >YA
1530 ' *** SAUVEGARDE ***              >YB
1540 '                                 >YC
1550 CLS:CLS#1                         >XH
1560 FOR r=0 TO 6:PRINT:NEXT:PRINT     >CJ
TAB(18);"  1- FICHIER ":PRINT TAB(1
8);"2- FICHIER BASIC"
1570 ls$=INKEY$:ls$=UPPER$(ls$):IF     >ZD
ls$="" THEN 1570 ELSE IF ls$="1" TH
EN 1580 ELSE IF ls$="2" THEN 1610 E
LSE 1570
1580 CLS:ûDIR,"*.TEX":PRINT"SAUVEGA    >FX
RDE:NOM:";:INPUT"",fh$:IF LEN(fh$)>
7 OR LEN(fh$)<1 THEN 680
1590 OPENOUT fh$+".nrl":WRITE#9,i:C    >ZB
LOSEOUT:OPENOUT fh$+".TEX":FOR t=0
TO i:WRITE#9,t$(t):NEXT:CLOSEOUT:CL
S:FOR r=0 TO 6:PRINT:NEXT:PRINT TAB
(18);"FICHIER"+CHR$(34)+fh$+CHR$(34
)+"SAUVE":GOTO 450
1600 '                                 >XK
1610 ' *** SAUVEGARDE BASIC 1.1 & 1    >YA
.0 ***
1620 '                                 >YB
1630 CLS:ûDIR,"*.BAT":PRINT"SAUVEGA    >ZG
RDE:NOM:";:INPUT"",fh$:IF LEN(fh$)>
7 OR LEN(fh$)<1 THEN 680 ELSE OPENO
UT fh$+".BAT":PRINT#9," 10 ' TEXTE
:"+CHR$(34)+TITN$+CHR$(34)
1640 PRINT#9," 20 ' AUTEUR :"+CHR$(    >ZN
34)+AUTEU$+CHR$(34)
1650 PRINT#9," 30 MODE 2:INK 0,26:B    >XA
ORDER 26:INK 1,0
1660 PRINT#9," 40 WINDOW 17,63,1,25    >EW
1670 FOR r=0 TO i:PRINT#9,STR$(50+(    >KJ
r*10))"PRINT"+CHR$(34);t$(r)
1680 PRINT:NEXT                        >LE
1690 CLOSEOUT:CALL &B818:GOTO 450      >BK
1700 '                                 >YA
1710 ' *** CENTRAGE D'UNE LIGNE ***    >YB
1720 '                                 >YC
1730 CLS#1:CLS:FOR t=0 TO 6:PRINT:N    >GE
EXT
1740 PRINT TAB(18);"1-UNE LIGNE"       >AX
1750 PRINT TAB(18);"2-PARAGRPHE"       >BO
1760 co$=INKEY$:co$=UPPER$(co$):IF     >YQ
co$="" THEN 1760 ELSE IF co$="1" TH
EN 1770 ELSE IF co$="2" THEN 1870 E
LSE 1760
1770 CLS#1:PRINT#1:INPUT#1,"Ligne N    >RV
o:",no:IF no>i OR no<0 THEN 1770
1780 CLS:FOR it=0 TO 3:PRINT:NEXT:P    >AX
RINT "Ligne No"+STR$(no)+" à centre
r ":PRINT t$(no)
1790 cen=25-(LEN(t$(no))/2)            >VZ
1800 PRINT:PRINT " Nouvelle ligne a    >YR
vec centrage:":PRINT:PRINT STRING$(
cen,32)+t$(no):t$(no)=STRING$(cen,3
2)+t$(no):GOTO 450
1810 '                                 >YC
1820 CLS:FOR t=0 TO 6:PRINT:NEXT:PR    >RP
INT TAB(19);"CENTRAGE ACCEPTE"
1830 PRINT TAB(19);"      (O/N)"       >YW
1840 co$=INKEY$:co$=UPPER$(co$):IF     >FZ
co$="" THEN 1840 ELSE IF co$="O" TH
EN 1850 ELSE IF co$="N" THEN GOTO 4
50 ELSE 1840
1850 t$(no)=STRING$(cen,32)+t$(no): >MD
GOTO 590
1860 CLS:FOR E=0 TO 4:PRINT:NEXT:IN >HU
PUT"  Ligne debut:",lid:PRINT:INPUT
"  Ligne fin:",lif
1870 IF lid+lif<1 OR lid>i OR lif>i >LO
 THEN 1860
1880 CLS:FOR t=0 TO 6:PRINT:NEXT:PR >LG
INT TAB(19);"CONFIRMATION"
1890 PRINT TAB(19);"   (O/N)"        >WP
1900 co$=INKEY$:co$=UPPER$(co$):IF  >FL
co$="" THEN 1900 ELSE IF co$="O" TH
EN 1910 ELSE IF co$="N" THEN GOTO 4
50 ELSE 1900
1910 FOR lno=lid TO lif:cen=25-(LEN >NE
(t$(lno))/2):t$(lno)=STRING$(centr,
32)+t$(lno):LOCATE 10,5:PRINT"Ligne
";lno;"centrée."
1920 NEXT:CALL &B818:GOTO 450        >XH
1930 '                                 >YF
1940 ' *** CORRECTION ***              >YG
1950 '                                 >YH
1960 CLS:CLS#1:FOR t=0 TO 6:PRINT:N >HB
EXT
1970 PRINT TAB(19);"CONFIRMATION":P >EQ
RINT TAB(19);"   (O/N)"
1980 co$=INKEY$:co$=UPPER$(co$):IF  >FW
co$="" THEN 1980 ELSE IF co$="O" TH
EN 1990 ELSE IF co$="N" THEN GOTO 4
50 ELSE 1980
1990 CLS:FOR e=0 TO 4:PRINT:NEXT:PR >VX
INT"   Ligne No:";:INPUT"",lno:
2000 IF lno<0 OR lno>i THEN 1990 EL >TW
SE PRINT t$(lno)
2010 PRINT"Correction:";:INPUT t$(l >MZ
no)
2020 PRINT"Ligne Né"+STR$(lno)+" Co >XK
rrigee:":PRINT t$(lno):GOTO 450
2030 '*** V I S I O N N E R ***      >XH
2040 GOTO 590                        >FF
2050 ' ********                      >XK
2060 ' * AIDE *                      >YA
2070 ' ********                      >YB
2080 CLS:CLS#1:CLS#2:PRINT STRING$( >TQ
22,32)+"AIDE"
2090 PRINT#w,STRING$(22,32)+"----"  >BM
2100 PRINT#w," TRAITEXT va vous ai >BM
der à taper et imprimer vos
2110 PRINT#w,"  textes.Pour vous s >NR
implifier la tache,TRAITEXT    pos
séde 5 parties (Nous allons les déc
rire) :":PRINT#w
2120 IF INKEY$=CHR$(13) THEN 2130 E >HR
LSE 2120
2130 CLS:FOR e=0 TO 6:PRINT:NEXT:   >VV
     PRINT#w,"    *DIVERS:Vous en
```

```
trez le titre du texte et
      votre nom.Vous pouvez régler
le son                 et vous pouvez
 imprimer l'AIDE"
2140 IF INKEY$=CHR$(13) THEN 2150 E >HY
LSE 2140
2150 CLS:FOR e=0 TO 6:PRINT:NEXT:PR >GT
INT#w,"     #NOUV.TEXTE:Demande con
firmation;si oui,le
     texte sera effacé.Si non,
                 vous continuez vo
tre text..."
2160 IF INKEY$=CHR$(13) THEN 2170 E >HE
LSE 2160
2170 CLS:PRINT:PRINT:PRINT#w,        >NK
                                  "
 #UTILITAIRES:Comporte en lui 8 rub
riques:"
2180 PRINT#w,"      -Le listage":PR >PV
INT#w,"      -Le chargement (BASIC
- FICHIER)":PRINT#w,"      -La sauv
egarde (BASIC - FICHIER)":PRINT#w,"
      -La correction":PRINT#w,"
  -Visionner ":PRINT#w,  "      -L'
aide (REMARQUE:on y est)
2190 PRINT#w,                        >XQ
                  "      -CHR$:HYPE
R-UTIL:Le pavé numérique peut
                    être redéfini
 avec des
      CHR$ en ASCII.
2200 PRINT#w,                        >FM
              "      -Centrer:C'est
 une rubrique CAPITALE:
      Elle permet de centrer une o
u                   plusieurs lig
nes.Les lignes seront
  donc modifiées pour un centrage";

2210 PRINT#w,"              (PRESQUE >FE
) parfait.":PRINT#w,
                  "
2220 IF INKEY$=CHR$(13) THEN 2230 E >HV
LSE 2220
2230 CLS:PRINT#w," L'IMPRESSION Per >TH
met(Si vous possedez une imprim-  e
nte bien entendu !) de passer votre
 texte sous   forme de:
                              TEXTE
NORMAL(Numerote),LISTING(petit prog
ramme    BASIC) et LETTRE(Non numer
ote)"
2240 IF INKEY$=CHR$(13) THEN 2250 E >HB
LSE 2240
2250 CLS:PRINT#w,                    >UH
                  "   ET... La FIN.
..(Lache')
```

```
  Demande, evidement votre CONFIRMA
TION,Si       Maintenant,si vous av
ez des PROBLEMES,n'esitez pas"
2260 PRINT#w,                        >RC
                  "            FRANC
OIS BATUN,SAVAS-MEPIN
      38440 St JEAN DE BOURNAY ou p
er TEL:                 74.58.76.30
(demander Francois)
2270 IF zozo=45 THEN CLOSEOUT ELSE  >FF
450
2280 '                               >YE
2290 ' *** NOM AUTEUR+TITRE ***      >YF
2300 '                               >XH
2310 TAGOFF:CLS:CLS#1:CLS#2:FOR e=0 >TP
 TO 4:PRINT:NEXT:PRINT TAB(19)+"1-A
UTEUR+TITRE":
2320 PRINT TAB(19)+"2-REGLAGE SON   >BY
2330 PRINT TAB(19)+"3-IMPRIMER AIDE >EH
"
2340 tr$=INKEY$:IF tr$="" THEN 2340 >BA

2350 IF tr$="1" THEN 2400            >RB
2360 IF tr$="2" THEN 2420            >RF
2370 IF tr$="3" THEN CLS:IF INP(300 >QX
00)=94 THEN PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRIN
T TAB(13);"IMPRIMANTE INDISPONIBLE
!":FOR tep=0 TO 3000:NEXT tep:CLS:G
OTO 450 ELSE w=8:GOTO 2050
2380 IF tr$=CHR$(13) THEN 450        >VM
2390 GOTO 2340                       >NA
2400 'Auteur+Titre                   >XJ
2410 CLS:FOR e=0 TO 4:PRINT:NEXT:PR >LW
INT"Prénom:";:INPUT"",a1$:PRINT"Nom
:";:INPUT"",a2$:PRINT:auteu$=a1$+"
"+a2$: PRINT"Titre:";:INPUT"",ti$:t
itr$=UPPER$(ti$):GOTO 450
2420 CLS:' *** Son ***               >GE
2430 LOCATE 1,6:PRINT TAB(19)+"'ENT >W2
ER$=Fin":IF vol>15 THEN vol=15 ELSE
 IF vol<0 THEN vol=0 ELSE SOUND 1,4
0,5,vol:SOUND 1,0,5,vol:PRINT TAB(2
0)+"Volume=  ":IF vol<10 THEN  LOCA
TE 27,7:PRINT" "+STR$(vol)ELSE LOCA
TE 27,7:PRINT STR$(vol)
2440 vol1$=INKEY$:IF vol>15 THEN vo >JE
l=15 ELSE IF vol<0 THEN vol=0 ELSE
SOUND 1,40,5,vol:SOUND 1,0,5,0:IF v
ol1$="" THEN 2440 ELSE IF vol1$=CHR
$(240) THEN vol=vol+1:GOTO 2430 ELS
E IF vol1$=CHR$(241) THEN vol=vol-1
:GOTO 2430 ELSE IF vol1$=CHR$(13) T
HEN 450
2450 GOTO 2430                       >MH
2460 cen=25-(LEN(t$(i))/2):PRINT ST >LE
RING$(LEN(t$(i)),"  ")+STRING$(cen,3
2)+t$(i):t$(i)="":t$(i)=STRING$(cen
,32)+t$(no):GOTO 640
2470 '                               >YF
2480 ' *** IMPRESSION ***            >YG
2490 '                               >TH
2500 TAGOFF:CLS:CLS#1:CLS#2:IF INP( >GK
30000)=94 THEN PRINT:PRINT:PRINT:PR
INT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:P
RINT TAB(13);"IMPRIMANTE INDISPONIB
LE !":FOR tep=0 TO 3000:NEXT tep:CL
S:GOTO 450
2510 PRINT:PRINT                     " >YY
  IMPRESSION : Avantages:"
2520   PRINT"  ----------            >TH
2530 PRINT:PRINT                     >JA
              "                 1-No
lignes apparents
          2-Text impression BASIC
                          3-Lettre(N
o-STANDAR)
2540 impr$=INKEY$:INPUT impr$:IF im >VF
pr$="" THEN 2540
2550 IF impr$="1" THEN 2580          >UH
2560 IF impr$="2" THEN 2590          >UL
2570 IF impr$="3" THEN 2670          >UN
2580 FOR r=0 TO i:PRINT#8,"";r;t$(r >GY
):NEXT:CALL &8818:GOTO 450
2590 CLS:PRINT#8," 10 '"+CHR$(34)+t >RL
itr$+CHR$(34)
2600 PRINT#8," 20 ' Par "+auteu$    >AA
2610 PRINT#8," 30 MODE 2:INK 0,26:B >YE
ORDER 26:INK 1,0
2620 PRINT#8," 40 WINDOW 17,63,1,25 >DZ

2630 FOR r=0 TO i:PRINT#8,50+(r*20) >VH
"PRINT"+CHR$(34)
2640 FOR lo=1 TO LEN(t$(r)):PRINT#8 >XD
,MID$(t$(r),lo,1);
2650  NEXT:NEXT                     >LL
2660 GOTO 450                        >FJ
2670 FOR r=0 TO i:PRINT#8,"   "+t$( >GX
r):NEXT:CALL &BB18:GOTO 450
2680 ' *** FIN ***                   >YJ
2690 CLS:CLS#1:CLS#2                 >PJ
2700 TAGOFF:LOCATE 1,1:PRINT"Fin,CO >BJ
NFIRMATION (O/N)"
2710 conf$=INKEY$:IF conf$="" THEN  >LP
2710 ELSE conf$=UPPER$(conf$)
2720 IF conf$="O" THEN MODE 2:CALL  >KV
&BC02:END
2730 IF conf$="N" THEN GOTO 450      >XY
2740 GOTO 2710                       >NA
```

EDITIONS SORACOM

SORACOM OUVRE SON SERVICE LECTEUR VPC

Afin de satisfaire plus directement ses lecteurs, SORACOM ouvre son propre service de vente par correspondance.

CATALOGUE

COMPILATIONS CPC

Vous recherchez les anciens numéros de CPC ?
Vous souhaitez connaître le mode d'emploi de certains logiciels du téléchargement ?
Alors voici les compilations des numéros 1 à 4 et 5 à 8 de CPC.

COMPIL
1 à 4

80 F

COMPIL
5 à 8

80 F

BON DE COMMANDE PAGE 38

HAMSTERS EN FOLIE

GENERATION 5

A PARTIR DE 10 ANS :
Hamsters en Folie est une simulation économique et humoristique qui vous entraîne dans les mystères de la gestion d'un élevage de hamsters.
A vous d'accoupler vos animaux, de vendre des hamsters, d'acheter de la nourriture, des cages, des magasins, de payer vos loyers et de faire face à toutes les dépenses...
Deux niveaux de difficulté.
Sauvegarde possible du jeu en cours.

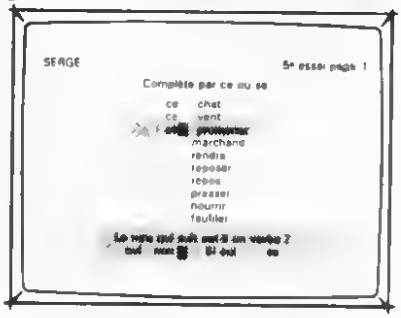
Disponible sur disquette 3" pour CPC 464, 664 et 6128 au prix de : 225 F.
Réf. : G5 007 CPC

pour **Réussir** en français et en mathématiques

8 disquettes bien remplies : 2000 questions – 50 exercices

SORACOM

pour trouver tout seul



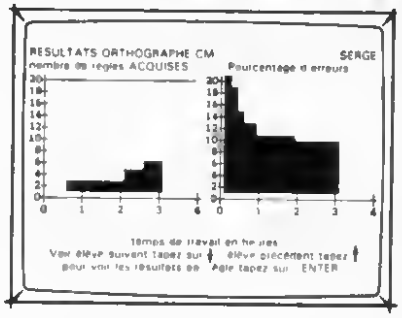
- Elaborés par une équipe d'enseignants et d'informaticiens
- Testés dans de nombreuses écoles de Loire-Atlantique (lire CPC n° 35 – Juin 1988)
- L'expérience montre qu'après 15 à 30 heures de travail la plupart des élèves font dans leurs dictées moins de 10 % d'erreurs sur l'ensemble des règles de la disquette

1) En cas d'erreur l'ordinateur pose des questions qui aident à trouver la bonne réponse. Sa méthode fait appel au raisonnement plus qu'à la mémoire

2) L'ordinateur chronomètre le temps de réponse. Si ce temps est supérieur au temps normal l'ordinateur l'avertit que s'il ne répond pas plus vite il continuera à faire des fautes dans ses dictées

3) Les résultats sont enregistrés pour encourager l'élève : il peut voir que plus il travaille, plus le nombre de règles acquises augmente

pour donner le moral



ORTHOGRAPHE CE

- V ou F
- ou, oup, oue, out
- eux, eu, au, eau
- in, ain, im
- l, ls, y, ille, il
- en, en, ent, am
- e, é, è, ei
- c, que, ck, S, SS, C
- m, n
- S, SS
- a, à
- on, ont
- son, sont
- q, qu, j, g
- F, FF, ph
- ion, oin
- ou, où
- pluriel noms
- accord du verbe
- il, ils, elles
- présent
- présent avoir, être
- pres, faire, voir
- passé composé
- er, ra, or, ro
- eu, eux, eut, eue
- on, om, ont, ond
- é, ée, ei
- il, ille
- lait, possessif
- ces, ses
- cet, cette
- c, ç
- accord des adjectifs
- féminin en e
- féminin des noms
- noms en le, erie
- pluriel des noms en al
- pluriel des noms en ou
- tout, tous, toute
- leur, leurs
- impératif
- impératif avoir, être
- imparfait
- futur, être, avoir

6128 réf. L4401 CPC

ORTHOGRAPHE 4e–3e

- imparfait, indic
- on – on n
- imparfait indic
- accord p. passé
- prétér. v. irrégul
- sas/ces/c'–s'est
- passé simple ind
- adj. de couleur
- imp. ou pass. s.
- verbe ou p. passé
- imparf./pass. s.
- accord nu-demi
- futur antérieur
- quelque, quoique
- passé antérieur
- accord p. passé
- passé antérieur
- è/ai, é, è/et
- impératif prés.
- é/eé
- impératif prés.
- pronoms relatifs
- ... ou ... sur etc
- v. en cer-ger
- form. et fait adv
- p. présent/adj. v.
- accord tout même
- voix passive
- quel(s)/qu'elle
- cond. présent
- accord p. passé
- cond. présent
- terminaison mots
- cond. passé
- plur. noms comp.
- cond. passé
- terminaison mots
- verbe associé
- accord p. passé
- subj. présent
- mots en ...ié, ...ée
- subj. imparfait
- masc. ou féminin
- v. particuliers

6128 réf. L4407 CPC

LES 4 OPERATIONS

- table d'addition de 2
- table d'addition de 3
- table d'addition de 4
- table d'addition de 5
- table d'addition de 6
- table d'addition de 7
- table d'addition de 8
- table d'addition de 9
- addition CP niveau 1
- addition CP niveau 2
- addition CE1 niveau 1
- addition CE1 niveau 2
- addition CE2 niveau 1
- addition CE2 niveau 2
- addition CM1 niveau 1
- addition CM1 niveau 2
- addition CM2 niveau 1
- addition CM2 niveau 2
- soustrac. CE1 niveau 1
- soustrac. CE1 niveau 2
- soustrac. CE2 niveau 1
- soustrac. CE2 niveau 2
- soustrac. CM1 niveau 1
- soustrac. CM1 niveau 2
- soustrac. CM2 niveau 1
- soustrac. CM2 niveau 2
- table de multiplic. par 2
- table de multiplic. par 3
- table de multiplic. par 4
- table de multiplic. par 5
- table de multiplic. par 6
- table de multiplic. par 7
- table de multiplic. par 8
- table de multiplic. par 9
- multiplic. CE1 niveau 1
- multiplic. CE1 niveau 2
- multiplic. CE2 niveau 1
- multiplic. CE2 niveau 2
- multiplic. CM1 niveau 1
- multiplic. CM1 niveau 2
- multiplic. CM2 niveau 1
- multiplic. CM2 niveau 2
- division CE2 niveau 1
- division CM1 niveau 1
- division CM1 niveau 2
- division CM1 niveau 3
- division CM2 niveau 1
- division CM2 niveau 2
- division CM2 niveau 3

6128 réf. L4405 CPC

ORTHOGRAPHE CM

- S ou SS
- ou - où
- g ou gu – c ou qu
- avoir au présent
- a ou à
- on ou ont
- son ou sont
- être au présent
- féminin des noms
- ces ou ses
- présent de l'indic.
- ce ou se
- la, là, l'a, l'as
- imparfait de l'indic
- quand ou qu'en
- tant, t'en, temps
- ce, cet, cette, ces
- é ou er
- leur ou leurs
- ean, sais, c'est
- peu, peux, peut
- prés, prêt, pré
- accord du verbe
- sans, s'en, sens
- mais, mes, met
- participe passé en i
- partic. passé adjectif
- quel, qu'elle
- impératif présent
- part. passé être-avoir
- partic. passé avec être
- partic. passé avec avoir
- si ou s'y
- tout, tous, toute
- passé s. 1er, 2e gr
- passé s. 3e gr
- condition présent
- condit. p. verbe en ier
- condit. p. verbe en oyer

6128 réf. L4402 CPC

VOCABULAIRE CM

- homonymes
- contraires
- synonymes
- sens prop./figuré
- préfixes
- suffixes
- familles
- suffixes
- verbes/noms
- adjectifs
- adverbes
- noms de métiers
- adjectifs/verbes
- paronymes
- placer des mots
- placer des mots
- pendu
- pendu
- placer des mots
- placer des mots
- placer des mots
- contraires
- synonymes
- contraires
- placer des mots
- placer des mots
- placer des mots
- placer des mots
- placer des mots
- placer des mots
- placer des mots
- placer des mots
- homonymes
- homonymes
- synonymes
- contraires
- racine des mots
- sens expressions
- dérivés
- placer des mots
- racine des mots
- adverbes
- contraires
- synonymes

6128 réf. L4404 CPC

MATHEMATIQUES CM

- écrire un nombre en chif
- nombre préc. suivant
- rangement nombre ent.
- décomposition
- chiffre des dizaines
- somme de 3 nombres
- révision 1
- som. de 4, 5, 6, 7 nombre
- soustraction (propriété)
- calcul mental 1
- écrire grands nombres
- révision 2
- mesures de longueur
- multiplic. (propriété)
- calcul mental 2
- multiples et diviseurs
- quotient et reste
- mesures de masse
- révision 3
- décimaux, fo., compar.
- fractions
- calcul mental 3
- encadrement des déc.
- mesure de simple
- écriture des entiers
- de puissances
- décomposition 1
- décomposition 2
- rangement
- pouvoir un nombre
- révision 1
- fractions, équivalences
- fractions et décimaux
- multipl. par 10, 100, 1000
- décomposition des déc.
- rangement des déc. nieux
- placer un nombre 1
- placer un nombre 2
- encadr. des décimaux
- barrer de série multiple
- révision 2
- mesures de longueur
- mesures de masses
- mesures de capacité
- monnaie
- de avec
- volumes et capacités durée

6128 réf. L4400 CPC

ORTHOGRAPHE 6e–5e

- e ou à, en ou ent
- ces ou ses
- présent de l'indicatif
- verbes en eau, ou eue
- pluriel en eaux ou ous
- peu, peux, peut
- imparfait de l'indicatif
- verbes en cer, ger, guer
- son ou sont
- près, prêt, pré
- ce, mets, cet
- passé composé
- l'a, la, l'as, là
- eux, eue
- s'est, c'est, ces
- adverbes
- passé simple de l'indicatif
- de préfixes
- se, ce
- eux, ou, eue
- accord du verbe
- futur de l'indicatif
- tous, tout, toutes
- format. du part. pass.
- m'aime, m'entraîne
- condition. présent
- même
- mes, mes, m'est
- leur, leurs
- impératif présent
- é ou er, ri ou i
- plutôt ou plus tôt
- de nombres
- subjonctif présent
- y, en
- si ou s'y, ri ou n'y
- quel ou qu'elles
- venir et être
- dans, d'en, dans
- forme passive
- sens, s'en, sent
- futur antérieur
- nom ou calcul
- quand ou qu'en
- participe passé

6128 réf. L4403 CPC

CONJUGAISON

- temps des verbes
- présent v. en er
- présent v. avoir
- présent v. être
- révision présent
- emploi ils-elles
- futur v. en er
- futur v. avoir
- futur v. être
- division futur
- passé c. v. en er
- passé c. v. avoir
- passé c. v. être
- révision passé c.
- aller (3 temps)
- faire (3 temps)
- prendre (3 temps)
- venir (3 temps)
- être (3 temps)
- révision aller, faire
- verbes en v 3 temps
- voir (3 temps)
- imparfait v. en er
- voders p. p. être
- imparfait v. en ir
- imparfait divers
- imparfait divers
- révision imparf.
- impératif présent
- impératif présent
- impératif présent
- former participe passé
- suj. particulier
- présent ind.
- futur inf.
- imparfait inf.
- passé simple aller
- passé simple
- passé simple
- passé composé
- plus-que-parfait
- impératif présent
- subjonctif présent
- cond. présent
- subjonctif présent
- verbes en yer en ier
- verbes en dir ger

6128 réf. L4406 CPC

180 F
la disquette 3"
pour 464/664/6128

SORACOM

Plus de 100 logiciels éducatifs

MATERNELLE

GU 550323	APPRENDS-MOI A LIRE	195 F
GU 550263	APPRENDS-MOI A COMPTER	195 F
GU 550303	APPRENDS-MOI A ECRIRE	195 F
MC 15 CPC	EDUC MATERNELLE 1	200 F
MC 18 CPC	EDUC MATERNELLE 2	200 F
MC 20 CPC	LECTURE CP	200 F
	"Callection Micropoche Ecale"	
GU 553463	J'APPRENDS A URE	150 F
GU 553443	J'APPRENDS A ECRIRE	150 F
GU 553603	J'APPRENDS LES NOMBRES	150 F
GU 553623	J'APPRENDS A OBSERVER	150 F
	"Collection Réussir"	
L44 01 CPC	ORTHOGRAPHE CE	180 F
L44 02 CPC	ORTHOGRAPHE CM	180 F
L44 03 CPC	ORTHOGRAPHE 6/5ème	160 F
L44 04 CPC	VOCABULAIRE CM	180 F
L44 05 CPC	LES 4 OPERATIONS	180 F
L44 06 CPC	CONJUGAISON	180 F
L44 07 CPC	ORTHOGRAPHE 4/3ème	180 F
L44 00 CPC	MATHEMATIQUES CM	180 F

PRIMAIRE

GU 550104	FRANÇAIS CE1/CE2 (aide à la lecture)	225 F
MC 13 CPC	FRANÇAIS CM	200 F
MC 11 CPC	ORTHO CM	200 F
MC 12 CPC	FRANÇAIS SONS CP/CE1/CE2	200 F
MC 208 CPC	FRANÇAIS SONS CP/CE1/CE2 (K7)	170 F
	"Mathématiques"	
MC 01 CPC	MATHS CE	200 F
MC 210 CPC	MATHS CE (K7)	170 F
MC 02 CPC	MATHS CM	250 F
MC 200 CPC	MATHS CM (K7)	200 F
	"Géographie"	
MC 19 CPC	GEOGRAPHIE PRIMAIRE	200 F

LYCEE

	"Mathématiques"	
MC 07 CPC	MATHS SECOND CYCLE 1	250 F
MC 206 CPC	MATHS SECOND CYCLE 1 (K7)	200 F
MC 08 CPC	MATHS SECOND CYCLE 2	200 F
MC 207 CPC	MATHS SECOND CYCLE 2 (K7)	170 F
MC 09 CPC	GEOMETRIE PLANE (4ème à terminale)	200 F
MC 10 CPC	ESPACE ET SOLIDES (1re à terminale)	200 F
MC 14 CPC	EXAMS - Tous niveaux	200 F
GU 01 CPC	FONCTIONS NUMERIQUES (avec CP/M)	250 F
GU 03 CPC	CREER ET JOUER AUX MATHEMATIQUES	250 F
GU 02 CPC	STATISTIQUES (1re à terminale)	200 F
GU 004 CPC	MATRICE (à partir de la terminale)	250 F
GU 005 CPC	POLYNOMES (à partir de la terminale)	250 F
	"Micro Bac"	
GU 553283	MICRO BAC FRANÇAIS (1re à terminale)	195 F
GU 553343	MICRO BAC MATHS B	195 F
GU 553303	MICRO BAC MATHS C/E	195 F
GU 553323	MICRO BAC MATHS D	195 F
GU 553403	MICBO BAC PHYSIOUE/CHIMIE	195 F
GU 553263	MICRO BAC ANGLAIS	195 F
GU 553383	MICRO BAC ESPAGNOL	195 F
GU 553423	MICRO BAC HISTOIRE	195 F
GU 553363	MICRO BAC GEOGRAPHIE	195 F

	"Collection Génératian 5"	
G5 001 CPC	DESTINATION MATHS CE1/CE2	199 F
G5 002 CPC	DESTINATION MATHS CM1/CM2	199 F
G5 003 CPC	DESTINATION MATHS 6/5ème	199 F
G5 004 CPC	TROUBADOURS (à partir de 9 ans)	199 F
G5 005 CPC	LES 4 SAISONS DE L'ECRIT CE/CM	225 F
G5 006 CPC	LES 4 SAISONS DE L'ECRIT 6/3ème	225 F
G5 007 CPC	HAMSTERS EN FOUE (niveau juniar)	225 F

COLLEGE

	"Français"	
GU 555204	ECRIRE SANS FAUTES (vol. 1)	195 F
GU 555184	ECRIRE SANS FAUTES (vol. 2)	195 F
	"Série gram. langue française"	
GU 554784	LANGUE FRANÇAISE 6ème	245 F
GU 554744	LANGUE FRANÇAISE 5ème	245 F
GU 554764	LANGUE FRANÇAISE 4ème	245 F
GU 554704	LANGUE FRANÇAISE 3ème	245 F
GU 554664	LANGUE FRANÇAISE 6/5ème regroupé	345 F
MC 17 CPC	GRAMMAIRE 6/5ème	200 F
GU 556404	AVENTURES DE MONTE CRISTO 6/3ème	195 F
	"Mathématiques"	
MC 03 CPC	MATHS 6	200 F
MC 201 CPC	MATHS 6 (K7)	170 F
MC 22 CPC	CALCUL RAPIDE	200 F
MC 09 CPC	GEOMETRIE	200 F
MC 21 CPC	MATHS 5	200 F
MC 202 CPC	MATHS 5 (K7)	170 F
MC 04 CPC	MATHS 5/4	200 F
MC 05 CPC	MATHS 3	200 F
MC 06 CPC	EQUATIONS	200 F
MC 205 CPC	EQUATIONS (K7)	170 F
	"Collectian Micra Poche"	
GU 553563	FRANÇAIS REUSSITE 6ème	150 F
GU 553543	FRANÇAIS REUSSITE 5ème	150 F
GU 553523	FRANÇAIS REUSSITE 4ème	150 F
GU 553583	FRANÇAIS BEUSSITE 3ème	150 F
GU 553483	MATHS SUCCES 6ème	150 F
GU 553503	MATHS SUCCES 5ème	150 F
	"Sciences"	
GU 552783	A LA DECOUVERTE DE LA VIE 6/5ème	195 F
GU 553683	A LA DECOUVERTE DE L'HOMME 4/3ème	195 F
GU 553663	A LA DECOUVERTE DE LA TERRE 4/3ème	195 F
	"Histoire - Géa"	
GU 553823	OBJECTIF MONDE n°1 (milieux naturels)	195 F
GU 553703	OBJECTIF MONDE n°2 (Am. lat., Afr., Asie)	195 F
GU 552883	OBJECTIF EUROPE	195 F
GU 553783	OBJECTIF FRANCE	195 F
	"Anglais"	
GU 555244	ANGLAIS COLLEGE DEBUTANT 6/5ème	195 F
GU 555224	ANGLAIS COLLEGE CONFIRME 4/3ème	195 F
GU 552923	VISA POUR HYDE PARK 6ème	220 F
GU 553003	BALADE AU PAYS DE BIG BEN 6/5ème	225 F
GU 550403	ENIGME A OXFORD 4/3ème	225 F
GU 553243	BALADE AU PAYS DE L'ANGLAIS	720 F
GU 339 CPC	GRAMMAIRE ANGLAISE 6ème	336 F
GU 340 CPC	GRAMMAIRE ANGLAISE 5ème	336 F
GU 379 CPC	GRAMMAIRE ANGLAISE 4ème	336 F
	"Allemand"	
GU 553023	BALADE OUTRE-RHIN 6/5ème	225 F
GU 550383	ENIGME A MUNICH 4/3ème	225 F
	"Espagnol"	
GU 550363	ENIGME A MADRID 4/3ème	225 F
GU 554384	BALADE EN SOUS-SOL A SEVILLE	220 F
	"Micra Brevet"	
MB 001 CPC	FRANÇAIS	220 F
MB 002 CPC	ALGEBRE	220 F
MB 003 CPC	GEOMETRIE	220 F
MB 004 CPC	HISTOIRE	220 F
MB 005 CPC	GEOGRAPHIE	220 F
	"Callection Multicours"	
GU 557064	MULTICOURS 6ème	245 F
GU 557084	MULTICOURS 5ème	245 F
GU 557104	MULTICOURS 4ème	245 F
GU 557124	MULTICOURS 3ème	245 F

NIVEAU MATERNELLE ET PRIMAIRE

EDUC-MATERNELLE-1. NIVEAU 4 à 6 ANS.
MC 15 CPC disk 200 F

Logic el orienté sur la reconnaissance de la graphie des lettres et des nombres

– Apprentissage des lettres de l alphabet avec mage associée à chaque lettre Apprentissage des nombres de 1 à 9

EDUC-MATERNELLE-2. NIVEAU MATERNELLE CP.
MC 18 CPC disk 200 F

– Reconstituer des séries d'images – Reconstituer des mots – Reconstituer des séries de nombres de 1 à 6

L'enfant exerce son esprit d'analyse et découvre les règles qui régiront ses premiers apprentissages comme l organisation du travail écrit sur une page, le sens de la lecture et de l'écriture le retour à la ligne

MATHS-CE. NIVEAU CE1 CE2.
MC 01 CPC disk 200 F
MC 210 CPC K7 170 F

Ce logiciel propose plusieurs points d exercices de niveau cours élémentaire

– Ranger des nombres en ordre croissant et décroissant – Comparer des nombres (supérieur inférieur) sommes produits – Compter pas à pas (1, 2, 5, 10, 20, 40) – Calculs sur les opérations élémentaires (tableau de double entrée) – Compter la monnaie – Lire et afficher l heure – Déplacer une tortue (exécuter et retrouver) – Symétries axiales

MATHS-CM. NIVEAU CM1 CM2.
MC 02 CPC disk 250 F
MC 200 CPC K7 200 F

Ce logiciel comprend des modules sur les calculs (opérations fractions) ou la géométrie (symétries sur repère orthonormé avec possibilité de construction de figures) – Opérations verticales sur des entiers (avec retenue) – addition – soustraction – multiplication division
– Fractions simples
– sur des parties de rectangles de camemberts – fractions équivalentes – numérateurs d'une fraction
– Calculs d'aires
– carré rectangle avec explication des formules en cas d'erreur
– Calculs de volume
– Symétrie (centrale et axiale)
– Suites proportionnelles
– Pourcentages

FRANÇAIS-SONS. NIVEAU CP CE1 CE2.
MC 12 CPC disk 200 F
MC 208 CPC K7 170 F

1 – Compléter des mots avec les sons ou syllabes qui conviennent avec choix entre deux sons ressemblants

2 – Compléter des phrases avec des mots à choisir dans des séries de même consonance

3 – Sélectionner dans des phrases les mots ayant les sons indiqués
Une série de sons avec niveau de difficulté progressif peuvent convenir aux élèves des classes de CP pour l option 1 et aux élèves de CE1 CE2 pour les options 2 et 3

ORTHO-CM. NIVEAU CE2 CM1 CM2.
MC 11 CPC disk 200 F

Ce logiciel permet d'apprendre les règles principales de l orthographe en complétant des phrases (19 règles ex à ou a, on ou ont)

A chaque faute une explication est donnée à l'élève sous la forme d'une question de remplacement qui lui permettra de comprendre son erreur A tout moment, cette règle pourra être affichée pour explication

FRANÇAIS-CM. NIVEAU CM1 CM2 SIXIEME.
MC 13 CPC disk 200 F

1 – Dictée cette option permet à un instituteur ou à un parent de dicter un texte à l élève avec correction automatique après une ou deux fautes sur chaque lettre (au choix) et avec comptage des fautes
Un fichier niveau CM1 CM2 de 20 dictées est fourni avec ce logiciel mais une option de création permet de créer des dictées de tout niveau
Une option lecture permet également de lire les textes de ce fichier
2 – Participes passés avec ETRE et AVOIR Cette option permet d'apprendre à accorder les participes passés avec les verbes ETRE et/ou AVOIR avec sujet, complément d objet direct ou indirect masculin ou féminin, singulier ou pluriel
A chaque faute une explication du corrigé sera visualisée
Un fichier de phrases est également fourni, ainsi qu'une option permettant la création de ses propres fichiers d exercices

3 – Conjugaison ce module permet à l'élève d'apprendre à conjuguer les verbes des 3 groupes aux temps de son choix (imparfait futur antérieur présent) sous la forme de phrases à compléter
A chaque faute, une explication sera visualisée et le comptage de points apparaîtra à la fin de l exercice

GEOGRAPHIE-PRIMAIRE. NIVEAU PRIMAIRE.
MC 19 CPC disk 200 F

Cours et exercices suivant niveau
Le Soleil – La Terre Les points cardinaux – Les saisons – Le relief – Les cours d eau et les mers en France – Les ports en France – Les grandes villes – Les pays frontaliers

LECTURE-CP – NIVEAU MATERNELLE CP
MC 20 CPC disk 200 F

Logiciel permettant de familiariser les tous jeunes lecteurs à la reconstitution, la compréhension et la structure d'une phrase

NIVEAU SECONDAIRE

GRAMMAIRE-65. NIVEAU 6EME 5EME.
MC 17 CPC disk 200 F

Ce logiciel traite des notions de fonctions et nature des groupes de mots constituant la phrase (sujet, verbe, complément)
– Apprentissage avec rappel de cours adapté à chaque situation
– Révision générale
Les 220 phrases contenues dans ce logiciel sont réparties en 2 niveaux et couvrent plus de 1400 questions Au niveau 1, l utilisateur peut commencer en CM2

MATHS-6. ALGEBRE POUR LA CLASSE DE 6EME
MC 03 CPC disk 200 F
MC 201 CPC K7 170 F

– Opérations + – X / – Fractions – Calculs d'aires – Calculs sur les relatifs – Pourcentages avec graphismes – Suites proportionnelles avec graphisme – Symétries orthogonales

MATHS-5. NIVEAU 5EME (NOUVEAU PROGRAMME)
MC 21 CPC disk 200 F
MC 202 CPC K7 170 F

Fractions – Nombres relatifs – Volumes – Echelles et vitesses – Angles – Symétries centrales

MATHS-54. ALGEBRE POUR LES CLASSES DE 5EME ET 4EME.
MC 04 CPC 200 F

– Multiples et diviseurs d'un entier – Nombres premiers – Puissances d'un entier naturel – Décomposition d'un entier naturel – P G C D et P P C M – Calculs algébriques
– Rationnels (simplifications et opérations de fractions) – Equations et inéquations dans R

MATHS-3. ALGEBRE POUR LA CLASSE DE 3EME.
MC 05 CPC disk 200 F

– Constructions de vecteurs – Calculs sur les droites – Systèmes linéaires 2 2 Régionnement du plan Calculs sur les racines carrées Notions de trigonométrie

EQUATIONS. ALGEBRE POUR LES CLASSES DE 3EME ET 2NDE.
MC 06 CPC disk 200 F
MC 205 CPC K7 170 F

– Equations du second degré avec interprétation graphique – Système linéaires 2 2 Systèmes linéaires à n équations p inconnues (n n<8)

MATHS SECOND CYCLE-1. NIVEAU SECONDES A TERMINALES
MC 07 CPC disk 250 F
MC 206 CPC K7 200 F

– Equations du second degré avec interprétation graphique – Courbe Y = f(X) avec choix du repère et des unités – Intégrales par la méthode des rectangles avec interprétation graphique et exercices
– Suites récurrentes avec graphisme – Fonctions réciproques

MATHS SECOND CYCLE-2. ALGEBRE POUR LES CLASSES DE SECONDES A TERMINALES.
MC 08 CPC disk 200 F
MC 207 CPC K7 170 F

– Images par application affine – Courbes avec options (dont hardcopy) – Courbes superposées – Courbes définies par morceaux – Familles de courbes – Courbes planes (cinématique)
– Courbes définies par une intégrale

GEOMETRIE PLANE. NIVEAU 4EME A TERMINALE
MC 09 CPC disk 200 F

Deux logiciels accompagnés d'explications détaillées
– Un utilitaire de dessin géométrique pour tracer points droites, segments et cercles le classique «TRACER à la règle et au compas» accompagné de commentaires et de tous les résultats de géométrie analytique Une figure peut être sauvegardée ou imprimée
Huit exemples classiques de constructions géométriques accompagnent cet utilitaire (bissectrices tangentes)
– Une étude par le dessin des TRANSFORMATIONS GEOMETRIQUES (translations homothétie rotation, symétrie axiale et centrale, similitude) sur des figures simples (carré triangle, losange)

ESPACES ET SOLIDES. NIVEAU PREMIERE ET TERMINALE.
MC 10 CPC disk 200 F

Dessin géométrique dans l'espace Utilitaire de dessin pour tracer points droites segments et plans accompagnés de commentaires éventuels avec possibilité de sauvegarde et d impression
La partie importante est la perspective choisie – La perspective «fil de fer» qui permet de refaire le tracé sous des angles différents – La perspective avec les plans colorés qui donne une meilleure visualisation
Une représentation de SOLIDES dans l espace avec Entrée du solide de votre choix – Impression de fichiers de données – Choix des angles de perspectives – Des exemples de solides (solides de PLATON, étoile de KLEPER)

EXAMS. TOUS NIVEAUX.
MC 14 CPC disk 200 F

Ce logiciel comprend une partie Questionnaire à choix multiples et une partie liste de vocabulaire
Q C M
Permet de tester ses connaissances
– 3 fichiers de culture générale
– 1 fichier sur la Révolution française
– 1 fichier sur la langue anglaise
VOCALIST
Permet de tester ses connaissances sur les langues
– 3 fichiers ANGLAIS-FRANCAIS
Il est possible de créer ses propres Q C M sur tous sujets ainsi que ses propres VOCALIST sur les langues

SORACOM

BON DE COMMANDE

A expédier à : Editions SORACOM
La Haie de Pan – 35170 BRUZ

DESIGNATION	Prix unitaire	Quantité	Port	Montant
Pour chaque article, entourez le ou les n° choisis.				
ANCIENS Nos AMSTAR & CPC				
N° 26 – 27 – 28 – 29 – 30 – 31 – 32 – 33 – 34	**25 F** *(unité)*		**Franco**	
35 – 36 – 37	**26 F** *(unité)*		**Franco**	
DISQUETTES AMSTAR & CPC				
N° 20 – 21 – 22 – 23 – 24 – 25 **Abonné**	**110 F** *(unité)*		**Franco**	
(une disquette réunit 2 numéros consécutifs d'Amstar & CPC) **Non abonné**	**140 F** *(unité)*		**Franco**	
ANCIENS Nos AMSTAR				
N° 5 – 6 – 8 – 9 – 10 – 11	**15 F** *(unité)*		**Franco**	
12 – 13 – 14 – 15	**18 F** *(unité)*		**Franco**	
16 – 17 – 18 – 19 – 20 – 21	**20 F** *(unité)*		**Franco**	
22 – 23 – 24 – 25	**22 F** *(unité)*		**Franco**	
DISQUETTES AMSTAR				
N° 1 (du n° 1 au 8 inclus) – N° 2 (du n° 9 au 16 inclus)	**110 F** *(unité)*		**Franco**	
N° 3 (du n° 17 au 25 inclus)				
ANCIENS Nos CPC				
N° 10 – 11 – 13 – 16 – 18 – 20 – 23 – 24 – 25 – 26	**25 F** *(unité)*		**Franco**	
27 – 28 – 29 – 30 – 31 – 32 – 34 – 36 – 37				
ANCIENS Nos HORS-SERIE CPC				
N° 4 – 6 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17	**15 F** *(unité)*		**Franco**	
DISQUETTES CPC ET DISQUETTES HORS-SERIE CPC				
N° 1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17				
18 – 19 (une disquette réunit 2 numéros consécutifs de CPC) **Abonné**	**110 F** *(unité)*		**Franco**	
HS1 – HS2 – HS3 – HS4 – HS5 – HS6 – HS7 – HS8 – HS9				
HS10 – HS11 – HS12 – HS13 – HS14 – HS15 – HS16 – HS17 **Non abonné**	**140 F** *(unité)*		**Franco**	
ABONNEMENT 6 DISQUETTES (non rétroactif)	**600 F**		**Franco**	
DISQUETTES "ARCADES" + câble (nouvelle édition) (Kit Téléchargement AMSTRAD CPC)	**112 F**		**Franco**	

LOGICIELS EDUCATIFS – LIVRES – DIVERS

DESIGNATION	REFERENCE				
Forfait port + 10 F par logiciel et 10 % pour livres					

Pour tout envoi par avion : pour DOM-TOM et étranger supplément forfaitaire de 10 % par article

❑ **Facultatif : recommandé + 10 F par commande** — **10 F**

MONTANT GLOBAL

Je joins mon règlement : ❑ **chèque bancaire** ❑ **chèque postal** ❑ **mandat**

PAYEZ PAR CARTE BANCAIRE

Date d'expiration *Signature*

(inscrire les numéros de la carte, la date et signer)

Date **Signature**

Nom : _____ Prénom : _____

Adresse : _____

Code Postal : _____ Ville : _____

ECRIRE EN MAJUSCULES

Afin de faciliter le traitement des commandes, nous remercions notre aimable clientèle de ne pas agrafer les chèques, et de ne rien inscrire au dos

Commande : La commande doit comporter tous les renseignements demandés sur le bon de commande (désignation ou référence si celle-ci existe). Toute absence de précisions est sous la responsabilité de l'acheteur. La vente est conclue dès acceptation du bon de commande par notre société sur les articles disponibles uniquement.
Les prix : Les prix indiqués sont valables du jour de la parution du catalogue jusqu au mois suivant ou au jour de parution du nouveau catalogue sauf en cas dans le libellé de nos tarifs au moment de la fabrication du catalogue et de variation des prix importants des fournisseurs.
Livraison : La livraison intervient après le règlement. Les délais de livraison étant de 10 à 15 jours environ SORACOM ne pourra être tenue pour responsable des retards dus aux transporteurs ou aux grèves des services postaux.
Transport : La marchandise voyage aux risques et périls du destinataire. La livraison se faisant par colis postal ou par transporteur. Les prix indiqués sur le bon de commande sont valables sur toute la France métropolitaine. + 20 F par article pour Outre-Mer par avion et au-dessus de 5 kg nous nous réservons la possibilité d'ajuster le prix de transport en fonction du coût réel de celui-ci. Pour bénéficier de recours possible nous invitons notre aimable clientèle à opter pour l'envoi en recommandé. A réception des paquets, toute détérioration doit être signalée.

1 disquette
de téléchargement
+
30 F d'économie sur
l'achat des disquettes CPC
+
12 F de réduction
abonnement
+
5 % de remise sur
le catalogue SORACOM

ABONNEZ-VOUS A CPC HS

OFFRE EXCEPTIONNELLE pour 6 numéros (1 an)

90 FF

OUI je veux bénéficier de l'offre exceptionnelle d'abonnement à CPC HS. Je désire recevoir ma disquette téléchargement ARCADES à l'adresse suivante.

Nom : _____ Prénom : _____
Adresse : _____
Code postal : _____ Ville : _____
Date _____ Signature : _____

Je joins à cet envoi, mon règlement de 90 F au nom de :
Editions SORACOM – La Haie de Pan – 35170 BRUZ.

(Les abonnements ne sont pas rétroactifs)

CPC HORS-SERIE 18

DISC CPC HS 18

CONTENU DU HS 18
- BOSS OF CHICAGO
- MUSTUDIO
- THE WAY OF SUCCES
- SCOOTER SPATIAL
- GOLF
- TRAITEXT

❑ **140 F** non abonné
❑ **110 F** abonné

Nom _____ Prénom . _____
Adresse _____
Code postal _____ Ville _____
Date _____ Signature

ANCIENS NUMEROS

CPC HORS-SERIE

- **HORS-SERIE**
  ❑ n° 4, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17 _____ **15 F**
- **DISQUETTES HORS-SERIE**
  ❑ HS 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17 _____ **140 F**

Chaque disquette comporte tous les programmes du n° hors-série correspondant. Les abonnés à CPC bénéficient du tarif unitaire de 110 F pour les disquettes.

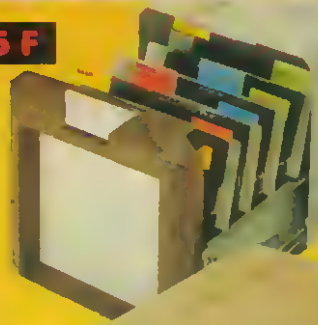
Nom _____ Prénom . _____
Adresse _____
Code postal _____ Ville _____
Date _____ Signature

Entourez le(s) numéro(s) choisis.

Merci d'écrire en majuscules. Ci-joint un chèque libellé à l'ordre des Editions SORACOM. Retournez le(s) coupon(s) ou une photocopie à Editions SORACOM La Haie de Pan 35170 BRUZ

SORACOM

175 F



Media Box
DISQUETTES 5 1/4" (F)
182 x 178 x 348 mm
7 1/4 x 7 x 13 3/4"

N° 310.507.1

Pour 70 disquettes 5 1/4" au maximum.
Livré avec des séparations à index.

115 F

MEDIA Box
CASSETTES
VIDEO (L)
222 x 135 x 348 mm
8 3/4 x 5 1/4 x 13 3/4"

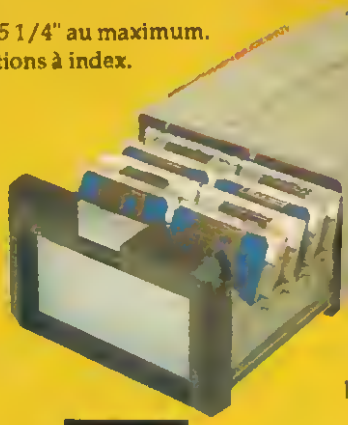
N° 310.504.0

Pour 9 cassettes
Vidéo VHS,
V2000, Betamax

95 F

Media Box
COMPACT DISC (M)
148 x 135 x 348 mm
5 3/4 x 5 1/4 x 13 3/4"

N° 310.502.6
Pour 13 Compact Discs simples



Media Box
DISQUETTES 3"-3 1/2" (L)
221 x 135 x 348 mm
8 3/4 x 5 1/4 x 13 3/4"

N° 310.506.4

130 F

Pour 150 disquettes 3"-3 1/2" au maximum.
Livré avec diviseurs réglables à volonté.

145 F

Media Box COMPACT
DISC
MULTI (D)
148 x 177 x 348 mm
5 3/4 x 7 x 13 3/4"

N° 100.525.0

Pour 23 CD Simples ou 11 CD Doubles ou 11 CD-Magazines même panachés car les parois sont amovibles.

+ port
25 FF unité

Media Box
MINI-CASSETTE (S)
148 x 91 x 348 mm
5 3/4 x 3 1/2 x 13 3/4

N° 310.503.3

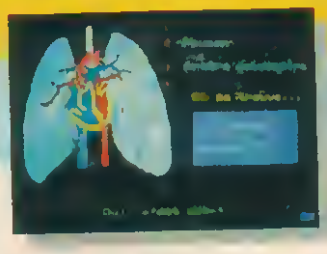
Pour 16 Mini-cassettes, Cassettes de données ou MSX ROM/RAM Cartridges

70 F

MULTICOURS

COLLÈGE

Nouveau



POUR CPC 6128 EXCLUSIVEMENT

Français : amélioration de la vitesse de lecture et de la compréhension du texte autour d'exercices variés et amusants
Sciences naturelles : une initiation à la démarche scientifique et aux lois biologiques du monde vivant abordée avec des mots simples
Géographie : découverte de la variété des milieux naturels et initiation à l'interprétation de cartes, graphiques et autres données climatiques

Jeu : un jeu divertissant à découvrir

Réf. GU 557064 245 F — 6ème

Français : perfectionnement de la lecture regroupant lecture et recherche, anticipation mais aussi interprétation
Sciences naturelles : initiation à la biologie animale et végétale à travers l'alimentation, le système de respiration, le mode de reproduction ou de locomotion
Géographie : voyage sur 2 continents proposant une découverte du quotidien, des forces et faiblesses de l'Amérique latine et de l'Afrique
Jeu : 1 jeu divertissant à découvrir

Réf. GU 557084 245 F — 5ème

Français : maîtrise de la lecture avec le support d'un texte riche et une variété d'exercices de compréhension d'analyse et de logique
Sciences naturelles : découverte de la Terre et de son histoire à travers les grands phénomènes géologiques abordés grâce à des textes de connaissance, des animations
Géographie : tout sur l'Europe, ses états, ses institutions, ses réussites, ses alliances, le mode d'emploi pour 1992
Jeu : 1 jeu divertissant à découvrir

Réf. GU 557104 245 F — 4ème

Français : test de performance de lecture suivie, qualité de compréhension, appréciation du sens et du style grâce à une pédagogie active
Sciences naturelles : une initiation à la biologie humaine apprenant à observer et à interpréter les comportements de notre corps
Géographie : analyse de cartes et interprétation de diverses données statistiques pour une étude de la France de 1989 : régions, villes, institutions, vie économique industrielle
Jeu : 1 jeu divertissant à découvrir

Réf. GU 557124 : 245 F — 3ème

Utilisez le bon de commande SORACOM page 38